no. 180
1982年 1/1·15
アミューズメント通信
JANUARY 1, 1982

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200, Overseas (air mail) -US$60.00 per year.

毎月２回（１日・15日）発行　昭和56年10月17日第３種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

論潮

限りない可能性へ

＝アミューズメントマシンの将来＝

　謹んで新年のご祝詞を申し上げます。

　旧年中は変わりもせずご愛読、ご支持下さいましたみなさまに感謝し、ここに改めてお礼申し上げます。とくに昨年は第三種郵便物の認可を得ることができ、なんとか現在の購読料のままで今後も発行できることになって、これもみなさまのおかげと感謝しております。あるべき正しい業界紙として、本紙は今後もみなさまに必要なことがらをわかりやすく正確にをモットーに報道していく所存です。小社ならびに本紙の地道なコミュニケーション活動に、なお一層のご指導ご鞭撻をお願い申し上げる次第です。

＊　＊　＊

　八十年代がすでに始まっている中で、なお揺れ動く国際情勢、そして構造的不況といわれる国内情勢が続いており、外側だけは繕えても内部は空洞といった傾向が一般化しております。この傾向は文化面でとくに強く、レコードや映画、さらには出版に携わる産業界では、従来の華やかな発展はすでに望めず、ビデオディスクなど新しい形態のものに、いわば吸収されるような形で期待しているようにも見えます。既成の形態のものは、ことに発展速度の早い新技術に期待こそすれ、どこまでそれらを利用していけるかが、絶えず問われていると言えるでしょう。利用できるどころか、逆に吸収、利用されるようになったとき、すでに新形態のものの時代になったことになるわけです。

　こうして見た場合、レコード、映画、出版などの産業は、一般にテレビの影響を大きく受けたことが指摘されています。つまりテレビの時代にあって、レコードその他の産業が（ある程度協力したり反発したりしながらも）きっちりテレビ時代という情況に吸収されたと言われるわけです。今ではテレビなしに、これらの産業を語るのは困難とみなされています。

見返りは不必要に

　一方、アミューズメントマシンは独特の価値を最近では与えられるようになってきました。機械を媒介に純粋に楽しみを提供するということは、社会的にも他に類をみない価値があると認められてきたのです。つまり、勝負事の結果なんらかの金品を提供するとかしないとかいうギャンブルでもなく、遊びだけでなにひとつ反対給付のない純粋な娯楽が注目されてきたわけです。このことはメダルゲームの登場にだけあてはまることでなく、AM業界全般について言えることになった点は、注目されるべきと考えられます。プライズマシンの景品ですら、従来のようにゲームの結果提供されるものという観点から、単なるサービス提供という観点に移りつつある、という考えが最近では強くなってきました。

　こうしたAM機をとりまく考え方の変化は、すぐれたAM機を作り出してきた技術の進歩、発展だけによるものでなく、全般にそうした技術を生かしながら、より純粋に楽しめるものを創造しようとしてきた業界側の精神的所産というか努力のたまものによる、と言うべきです。これらはアーケードゲーム機だけでなく乗物機、遊園施設についても言えるわけで、こうした努力のおかげで今では世界的にも最も優れたAM機を世に送り出しているのが、日本のAM業界と言えるでしょう。

　これらのAM機の中でもとくにTVゲーム機の発達は著しいわけで、それは電子技術のおかげで従来思いもよらなかったほど自由に、いろいろな映像を作り出すことができ、その映像との格闘が可能性をさらに一段と進めたからに違いありません。「スペース・インベーダー」やその他多くの人気あるゲームは、それまでのゲーム機に対する認識すら変えました。

　インベーダーブーム当時いくつかの一般マスコミは、「みかえりのないTVゲームの流行は一時的なもの」と断じてひやかしたわけですが、それこそ百八十度間違った認識だったわけです。無謀とも言える教育関係者からのインベーダーへの攻撃で、TVゲームブームはそれこそ一時的に沈静化しましたが、今TVゲームの人気はすっかり定着し、TVゲームの生んだものは玩具業界のLSIゲームで採用されるほど、TVゲームのよさはポピュラーになってきました。

　TVゲームのよさは、創造的ゲームを際限なく作りだせることにあり、このことが大きな理由となって、今ではアーケードゲームの中で圧倒的な位置を占めることになりました。乗物機や遊園施設を除く分野で、今や完全にTVゲームは他を圧倒していると言えるほどで、現代AM業界はTVゲーム時代にあると言われるゆえんです。

純粋の娯楽だけを

　こうしたTVゲーム時代という情況ではありますが、TVゲーム以外のアーケード機にもまだまだ可能性は多く残されており、広い目で総合的な発展こそが望まれるところです。それはAMの原点とも言うべき、金品など一切見返りのない、純粋な遊びを機械を通じて提供すること――をあくまで追求することにかかっていると言えます。

新年展望

五次産業としてのAM

中村雅哉　㈱ナムコ　代表取締役
日本アミューズメントマシン工業協会・会長

業界の一員として、JAMMAの会長として、謹んで新年のお祝いを申し上げます。

一年前に産声を上げた新生三協会も、はや幼年期を卒え、次第に各自の個性を明らかにしつつあります。各協会には明確な問題意識を持って独立独行せんことを期待するものですが、一方では業界共通のビジョンを構築することも必要不可欠であります。かねて私はAM業界は、第四次、五次産業の旗手たれと鼓吹しておりますが、改めてこの問題を提起させていただき、年頭の辞に代えたいと思います。

三年前に経済同友会が提唱したのを嚆矢として、第四次、五次産業はタームとしてはかなりポピュラーなものとなりました。遺憾ながら、しかし、この提言は未だ系統立った肉付けの成されぬまま今日に至っております。

物的生活水準の向上、価値観の変化、高学歴化、情報化等を背景として、三次産業を中心に産業構造が大きく変換し、従来の一次、二次、三次という区分では対応しきれなくなったことは、早くから指摘されていました。C・クラークに始まるこの分類は、経済・社会・文化に跨る戦後の大変動を予期せぬばかりか、十七世紀のW・ペティの産業進化説にヒントを得たものです。産業革命以前の理論を範とする旧態依然たる分類など、今日では画餅以外の何ものでもありません。

経済同友会はここに着目し、従来の区分に、第四次産業（情報・医療・教育サービス等）、第五次産業（ファッション・娯楽・趣味産業等）の両区分を加えることを提案しました。しかしながら、飽くまで従来の区分を前提としていること、事実上三次産業のみの小分けにとどまること、分類基準の曖昧なことなどの限界もあって、畢竟問題提起の域を出るものではありません。

第三次産業＝筋肉型・物流型サービス、第四次産業＝頭脳型サービス、第五次産業＝情緒型サービスという私の定義はこれを参考にしながらも、同友会区分では第三次産業に分類される保険業を第五次産業に区分するなどの相違があります。安心を売る保険業は、AM産業と同様、やはり情緒を提供するものだからです。

この提案は経済同友会の一歩先を行くものと自負しておりますが、業界各位には更にこれを凌駕すべく、一旦原点に立ち帰って、産業構造全体を根本から問い直すことを期待いたします。その際、切口の設定が大きな課題になります。商品の態様により、まず有形の商品と無形の商品とに分け、これを更に細分するとか、また便宜性、経済性、情緒性、安全性、参加性など、商品に付与された価値を尺度にするとか、あらゆる角度からアプローチを試み、最適の方法を選ばなければなりません。

要は自らを敢えて枠に嵌めることによって枠を超えようということであります。自己認識がなければ進歩はありえない。業界の飛躍は自らのポジションを把握することから始まるのです。ポジションが決まれば飛躍の方向が明確になるばかりでなく、AM産業が新産業・主導産業たることをアピールすることによって、業界のイメージアップを図ることもできます。

理想は飽くまで高くなければならない。しかし現実の病巣から目を背けることは許されません。腫瘍は悪性のものほど蔓延し易く、対症療法ばかりではなく、根本からの療治が必要であります。その最たるものがGマシン問題。Gマシンはアミューズメントマシンの範疇に含まれず、従って我々の業界の埒外にあるにもかかわらず、社会からは往々にしてこれと同一視され、我々の信用を脅かしております。のみならず、我々の市場を徐々に侵蝕している現状であります。

JAMMAはGマシン徹底排除の方針を固め、警視庁、NAOの全面協力を得て、Gマシン撲滅に向け総力を挙げてゆく所存であります。しかし、Gマシンなるものの明確な定義付けが困難であるなど、前途は多難を極めております。業界の一人〱が敢えて火中の栗を拾う覚悟で、この問題に取り組まれることを期待いたします。

本邦初のノーベル化学賞受賞者、福井謙一氏は、あるインタビューの席で、無形の知的資産を評価しない企業はこれからの競争には勝ち残れないという意味の発言をされていました。フロンティア電子理論の提唱者によるこの発言には、我々が第四次、五次産業のフロンティアに立つための大きなヒントが隠されているような気がいたします。

新年展望

健全娯楽を旗印に推進

内田　博　㈱友栄　代表取締役
日本アミューズメント・オペレーター協会・会長

新年明けましておめでとうございます。

業界の皆さまにおかれましては、よいお年をお迎えのこととお慶び申し上げます。

昨年はご存知のように業界の各々の専門分野を代表する三協会が新しく歩み始めた記念すべき年でした。当初は三協会誕生に対して批判的な声もありましたが、各協会ともその期待に応えて、より専門的な立場から問題をとらえ機能を発揮することができたことは、本当によかったと思います。

健全娯楽を旗印とし、オペレーターによるオペレーターのための協会づくりの趣旨に賛同して馳せ参じた仲間が、現在四百社を越すに至った日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）は、今や名実ともに業界を代表する協会に成長しました。それぞれメンバーとしては小さくとも結集することによって大きな力となり、地域に密着した支部づくりで、なんとか全国の組織化が実現できたことは、昨年の最大の収穫でありました。また実践面においても、会員の深い理解と積極的な協力を得て、活発な支部活動や委員会活動を中心に、ゲーム機の福祉機関への寄贈、チャリティ・イベント、対外PR等の広報活動、過当競争排除のための広域オペレーターとの話し合い、暴力団とギャンブルマシンの追放運動等々オペレーターの立場を生かした活動がなされ、それなりの効果をあげることができたように思います。

三協会主催で開催された晴海の「第十九回アミューズメントマシンショー」は、その内容に問題を残しはしましたが、各協会が連携して初めて行なった事業として意義があったと思います。

今年の業界の最大の課題は、なんといってもギャンブル（G）マシンの追放にあると確信しています。最近大手を振ってのさばりつつあるGマシンの氾濫は、目に余るものがあり、今や健全なオペレーターの生活権までもが脅かされているのが現状であります。我々は死活問題として果敢に闘いを挑むべきと考えます。警察当局に強力な摘発をお願いするにとどまることなく、日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）にも協力を依頼し、業界一丸となって対処してゆかねばアミューズメント業界自体が社会的に瓦解してしまう事態にも、なりかねません。

その意味においても、初めてNAO独自で主催する春の「82NAOアミューズメント・エキスポ」は、オペレーターの結束を示すとともに、Gマシン排除の業界の姿勢を内外に広く誇示したいと考えています。

NAO発足二年目に当り、関係各位の一層のご理解とご協力をお願い申し上げる次第でございます。

新年展望

解決すべき五つの課題

中西昭雄 ㈱タイトー 常務取締役
日本アミューズメントマシン工業協会・副会長

新年おめでとうございます。82年の一般景気はいぜん一進一退の不透明な状態が続くと思われます。個人消費が回復基調にあるとはいうものの、それは極めて緩やかなものであり、消費の盛り上りがとぼしいという実感はいかんともしがたく、アミューズメント業界だけは例外というわけにもいかないのが現実ではないでしょうか。

業界では現在、次の五つの課題をかかえています。力を出し合って解決していかなければなりません。

コピー問題

エレクトロニクス技術の無限の可能性を考えるとき、TVゲーム機の業界における現在の地位は当分続くとみるのが妥当でしょう。従って、コピー問題は是非解決しなければなりません。サンローラン、グッチ等世界的に有名なブランド商品のニセモノを売られ、新聞等に大々的に報道され、社会問題として罰せられるのは現在の社会の常識ではなかったでしょうか。模造品を売る正当な権利を有するのは、オリジナルメーカーのライセンスを得た場合だけなのです。この社会常識に比べ、私達の業界における現状はいったいどうなっているのでしょうか。

電取法問題

TVゲーム機の改変造という事態が発生して、電取法もいろいろ複雑化してきました。オペレーターが機械を改変造して、それが原因で電気的な事故が発生した場合、その機械のメーカーに事故の責任があるのではなく、改変造したオペレーターに責任があるのは自明の理であるといわれています。しかしこの様なことでメーカーとオペレーターが互いに不信感をいだき合ってもなにもなりません。改変造そのものにメスを入れる必要があるのではないでしょうか。

過当競争問題

競争は自由経済社会ではあたりまえのことです。経済発展のためには必要なことでさえあります。有望なロケーションを複数の企業で契約争いをするというのも業界では当然の今日です。しかし世間には相場というものが存在します。業界にも長い経験から得た常識というものが存在しています。競争が過当競争となり、不動産屋も驚くような高額の権利金を支払って世間相場を乱したり、業界の常識を逸脱した歩率で契約をするような人がいることは恥ずかしいと思いますが、もはやあたりまえのことになってしまったのでしょうか。

Gマシン対策

ギャンブルの良し悪しを論じても解決策は見出せません。法律に定めがある場合は、法律に違反しているか否かで事の善悪がはっきりします。業界の取扱品目の一つにメダルゲーム機が存在します。これらのものは使用法を少し変えるだけでギャンブルマシンに化けてしまいます。つまり使用者側がどのように使用するかによって善悪がわかれてしまうといって過言ではありません。従って使用者側の良識を願うと同時に、メーカー側にも充分な配慮が必要です。そして業界人としてはギャンブルマシンは絶対に取扱わないことです。ごく一部の不心得な人達のために、業界全体が悪く見られるのはとても悲しいことです。

非行防止対策

なぜ青少年の非行とゲーム場が結びつけられるのでしょうか。それは社会からひんしゅくを買うような営業をしているゲーム場が存在するからに他なりません。茶の間で見るテレビに出てくるゲーム場も、犯人の逃亡先などという場面が多いような気がします。世間のゲーム場に対する認識はこの程度なのかも知れません。方策として、店のイメージを明るくし、少年に多額なお金を使わせたり夜おそくまで遊ばせることのないような配慮が必要です。姿勢を正し、健全なゲーム場作りをすることです。そして学校、警察等にその健全性を積極的にPRする必要もあるのではないでしょうか。

学ぶ点多い欧米

アミューズメント業界も市民権を得たとよくいわれています。確かに晴海のAMショーなどを見ている限りではその感もあります。また、日本のゲーム機は世界をリードしているといわれています。確かに次々と発表される新製品のうわべのみを見ている限りではそうかも知れません。しかし業界の体質というか現状を見るとき、そこには市民権は返上した方が良いのではないかと思われることが多く存在し、先進国の欧米からはまだまだ学ばねばならぬことが多々あるのではないでしょうか。前述の五つの事柄を一つ一つより深く業界全体で理解し、対処、解決していくことによって、今年の展望も開けてくるのではないでしょうか。

新年展望

信頼に応える遊園施設

山田俊夫 東洋娯楽機㈱ 代表取締役
全日本遊園施設協会・会長

昭和五十七年の新年を迎えて、皆々様方に謹んでお慶びの御挨拶を申上げます。

一昨年暮、全日本遊園協会（JAA）の発展的解散に基づき、業界再編成の意義で業種別に分離独立した三協会を設立してから早や一ヶ年を経ました。

本年はようやくその地盤と体制が固り、それぞれの協会業務が軌道に乗り全力走行の年ではないかと存じます。各協会とも、今後の健全なる発展を祈念するとともに、役員各位のご努力に対し深甚なる敬意と感謝の意を表する次第であります。

また、去る十月の晴海における第十九回アミューズメントマシンショーでは、初めて三協会の共同主催と言う異例の形で行われたにもかかわらず、ショー委員長始め実行委員会の皆さん方はそれぞれの自社業務の多忙の中を誠心誠意のチームワークによって盛大かつ無事に実施することができ、各方面からも大きな賞賛を博したことは、旧JAAの前ショー委員長として、感謝するとともに心から「ご苦労さまでした」「ありがとう」と、厚くお礼を申上げます。

さて、当全日本遊園施設協会（JAPEA）といたしましては、旧JAAが建設省やその関係諸機関からの諮問により試案として仮製した「遊戯施設の維持及び運行の管理に関する基準」が、すでに建設省より各行政庁への指導項目として通達されておりますが、当業界としてその趣旨徹底を図ることを作業として急がなければなりません。

そのためには当協会のみならず遊園地側の対処をお願いする必要がありますので、今後遊園地協会との連繋を緊密にしてまいりたいと考えております。

昨年の神戸ポートピアランドや全国各レジャーランドには、最近外国製の遊戯施設が数多く導入されておりますが、国産の施設も決して技術的に遜色があるわけではありません。かえって日本の法律や人体条件に合わせた長い経験に基づいて製作された施設ではありますが、昔からの舶来珍重の国民性と、それを利用しての宣伝力等技術面を超越しての話題性を認識せざるを得ないものがあります。これらを克服しての国産遊戯施設の製作と設置を急ぐとともに、安全と優秀性を広く知らしめるためにも各遊園地側の幅広い対応とご支援をお願いするところであります。

また、以前にも申上げたことがありますが、高年齢層の多くなる現状のなかで、お年寄りとお孫さんが楽しく一家の中心になって、遊園地の施設をご利用いただけるような明るく、より安全で、より楽しさの多い機械設備を増やしてゆく努力をして行くべきと考えております。

この他、当協会の業務の中には、遊戯施設の定期検査とその報告を各所有者等に実施していただくための指導・周知撤底等の面についても、現行では指導料の額に不均衡もみられ一部の方から批判もいただいていることもありますので、本年はそれらの是正すべきところは是正して、近い将来、建設省公認の団体として、名実ともに業界の推進力としての協会に育ててゆかなければならないと存じております。なにぶんにも当AM業界が急激に多用化したなかで、分離独立した経過もあるため、本施設協会の会員となる業態をお持ちでいながら他の協会に入会されている方々も多いように見受けられますが、遊戯施設（建築基準法第88条に関る工作物）の他、バッテリーカー、ゴーカート、豆汽車、ファンハウス、ミラーハウス等の遊園施設の所有者、管理者や製造業者をもって協会を設立運営しておりますので、これらの方は当協会を再認識されてお一人でも多くの方がご協力、ご支援を下さるよう紙上をかりてお願いする次第であります。

終りに業界皆々さまのご健勝とご事業のご盛栄をお祈りしてご挨拶といたします。

豊かさを演出する、電子技術の――

DECO データイースト株式会社

本　　社：〒171 東京都豊島区南池袋3－9－5 電話(03)988-2571(代)
名古屋営業所：〒464 名古屋市千種区春岡通り6－28 電話(052)762-5222
福岡営業所：〒816 福岡市博多区東光寺町1－2－2前田ビル 電話(092)474-0120
DATAEAST INC SANTACLARA CA95050 U.S.A.
株式会社デコ・札幌 〒064 札幌市中央区南二十一条西十二丁目879-15 ☎(011)562-2415(代)

プロビリヤード

男はプロフェッショナルなゲームに酔いしれる

スヌーカー

世界選手権の規定をビデオゲームにそのまま再現！高度なテクニックが要求される英国式のポケットビリヤード。

ストレート・プール

仲間同士で、またコンピューターを対戦相手に……気軽に楽しめるハスラー気分！もちろん押玉・引玉・ひねりの技も自由自在。

ナイン・ボール

チャンピオンレベルのハイブローなゲーム！一流ハスラーの妙技が画面に展開、手に汗を握るスリルの連続。

FANTASY ファンタジー

シェリーを救え!! バルーン・チェイサー

美女がさらわれた！メルヘンの世界をさまよいながら追いかけるトム。豊かな音楽と手に汗を握る場面展開。頭脳とテクニックを駆使して、ハッピーエンドのゴールをめざす、追跡ゲームの決定版。

▽95-1774(14TV)
▽95-2087(20TV)

SNK 株式会社新日本企画

〒530 大阪市北区西天満6丁目1番2号 千代田ビル別館
TEL.(06)365-6631(代) TELEX.5236785 SNKCO J
SNKサービス ☎(0729)65－0533
東京支店 ☎(03)866－6175
仙台営業所 ☎(0222)75－6071～3
福岡営業所 ☎(092)471－8612～3
むつ営業所 ☎(01752)2－7780

新年展望

創造的人間作りとAM

加茂　桂
東名遊園㈱　代表取締役
日本娯楽機械オペレーター協同組合・理事長

一九八二年の新年明けましておめでとうございます。

昨年を顧みて、社会情勢は政府の景気浮揚策にもかかわらず低成長に終始しましたが、我々業界も同様に推移したように思われます。本年こそは、と各社におかれましてはそれぞれの経営戦略から合理化、省力化など企業向上に思考を巡らせておられることと存じます。

日本娯楽機械オペレーター協同組合の理事長という重責を担い、すでに六ヵ月を経過しましたが、その軌跡を顧みるとき、あまりにも多くの問題を当業界は抱えていることに驚いております。当組合は健全な娯楽と明るい社会性を基本理念とし、名実ともに社会的な市民権を得られるよう業界全体の質的向上をめざして絶えず努力しております。一部業者によって取扱われているGマシンおよび賭博性のあるマシンは徹底的に排除しなければなりません。我々の業界が、そのような業態と同一視されることは極めて重大な問題であり、とくに教育界における認識を是正することが急務となっております。青少年非行の問題であたかもゲームすることが非行につながるかのような安易な結びつけかたをする向きが決して少なくありませんが、こうした傾向に我々はいつまでも黙っているわけにはいかないのであります。そのためにはギャンブルという犯罪行為に加担するGマシンや、それらを取扱うすべての業者を残らず当業界から排除せねばなりません。

さて当業界の基本を考えると、遊びの中に創造的人間の痛快な発想と行動を促す原点がある、と言えます。遊びの哲学や人生の根本原理はここにその意味を見出せると考えられます。科学も遊びが生んだ所産にほかならない。人間が快適に生きていけるために、たとえば人間の体の仕組みを知る医学が発達してきたわけなのです。

私どもがまだ子どもだったころは、自然が遊びの場であり、社会が遊びの場を考慮しなくとも子どもたちは自由闊達に遊ぶことができていました。現代社会は、この尊い自然の遊び場を子どもたちから奪ったうえで、子どもたちに果せる要求をますます増やしています。こうした子どもたちや若者に快適で有意義な遊びの場を提供していくことこそ、アミューズメント産業の使命であるとするならば、業界側もまた、優れた文化性、高品質の雰囲気、爽やかさを備えることが必要となるでしょう。

創造性を伸ばし、想像力を刺激し、社会的能力を開発するとともに解放感を与えることこそ、現代社会に生きる人びとの求めるものではないでしょうか。子どもや若者がゲームに熱中している楽しげな姿を見るとき、子どもたちの中になにかが生まれてくるのではないか、とひそかに期待しております。

昨今、新たなテクノポリスの設立が行政レベルで話題になっていますが、それがもし設立されればこの中に我々の将来にかかわる広範な技術革新が生れ、アミューズメント産業の発展と定着が約束されるのではないかと思われます。

ここ十年間の歩みを見たとき、当業界ほど大きな変遷を見せた業界は他に類がないと思います。十年前はフリッパーが主流をなし、ガンもの、ハンドルもの、パチンコタイプ、そしてその後「スペース・インベーダー」の大ブームを迎えるなど、エレクトロニクス技術の飛躍的発展とともに、次々と新しいゲーム機を産み出し、業界発展に寄与してきました。こうした変化のなかでTVゲーム・カセット方式が生まれており、現在それほどたくさん出回ってないとは言え、ゲーム内容を容易に豊かにさせる点で優れたシステムと言えるでしょう。今日、マイコンやオフコンが急速に普及していることを見るにつけ、業界内部でも急速な技術革新が進んでおり、これらがまた業界の限りない将来を約束しているように思えます。今後、「インベーダー」ブームの再来とも言えるブームにまであるいは発展する可能性があると言えます。またTVゲームにのみ重点を置く商品展開でなく、スポーツ性を加味したゲーム機など広範囲にわたって、人びとに健康的な遊びを提供するものが必ず多く出てくるものと信じています。

当業界ではメーカーがディストリビューター、オペレーターを兼ねているという変則的な体質にありますが、今後の課題としてメーカー、ディストリビューター、オペレーターの分立の確立にむかって改善策を考えねばならない時点に立たされております。以上、新年にあたり、考えるままに申してまいりましたが、今年は一段と新たな気持ちでアミューズメント産業を正しく発展させていきたいものであります。

スイッチングレギュレーター

ファン 92㎜角・118㎜角

Pロム書込器(メーカー保障書付) ・1ケ用、・8ケ用

Pロム消却器 10ヶ用

ノイズフィルター 3A

Pロム 2716・2732・2532

1対1絶縁トランス

IC全般

押ボタンスイッチ
・1人2人用スイッチ（取付穴 24φ）
・発射用スイッチ（取付穴 29.3φ）

金具付押ボタンスイッチ

カラーディスプレイモニター 14型・18型・20型・22型

コネクター及び接続基板 20P・36P・44P 56P・基板36P 44P

スピーカー 5W8Ω、他各種

カウンター DC12V・DC6V

マイクロスイッチ　キースイッチ　トリプルタップ

★小売・卸・工場販売も致しております。
★商品数の多少にかかわらず全国発送致します。

池上通商㈱
東京都千代田区外神田3－7－14中部ビル
TEL(03)257－1685
振込銀行　三菱銀行秋葉原支店　普通口座No.4476567

TVゲーム大会「エレクトロゲームズ・チャンピオンシップ」

25店で1,750人参加

NAO近畿第２支部主催

京阪神のゲーム場通じTVゲームの健全性をアピール

写真上、下とも決勝大会にて、上は左から右へ森本、岡田、段の各役員

NAOの近畿第二支部（支部長＝段為菁氏・㈱アポロ）主催、同第一、第三支部の協賛という形でTVゲーム大会「1981年エレクトロゲームズ・チャンピオンシップ（京阪神大会）」が十一月一日から一ヵ月間にわたり参加無料で実施され、決勝大会が十二月六日、大阪市北区のローラーディスコ「ローラーブギー」にて開かれた。その結果、神戸市在住の崎谷・馬野組が優勝しグァム島旅行を獲得した。これはNAOの支部レベルでの催しではあるが、オペレーターがまとまって大々的に実施したゲーム大会としては初めてであり、またこれによりNAOという協会を社会的にアピールした点でも意義あるものとなった。

この大会は十月の近畿支部合同例会で決定され、AM業界の健全イメージのアップとNAOのアピールをその趣旨として開かれたもので、近畿各支部会員で京阪神地区にゲーム場を有するオペレーター十社が協力し二十五ヵ所のロケーションで実施された。利用客には一般誌および各ロケーションを通じ広くPRした。年齢を問わずだれでも参加でき、参加費は無料、そのうえ豪華賞品をプレゼントということで参加を募ったところ、千七百五十人の参加者を数えた。

大会は予選で一定人数を選出し、決勝大会で優勝を競うという形で進められ、競技機種は「ドンキーコング」と「クラッシュローラー」の二機種。予選は十一月一日から二十九日までの毎日曜日（平日も実施した店もある）、各ロケーションにて指定TVゲーム機二機種のうちいずれか一機種をプレイしてもらい、それぞれの高得点者を一名ないし数名を選出、合計八十人が決勝進出となった。予選を実施した各ロケーションでは、当初PR活動が遅れたためかいまひとつ盛り上がりに欠けていたが、後半になってようやく軌道に乗ってきたようだった。

十二月六日の決勝大会は、大阪〝キタ〟の繁華街にあるローラーディスコ「ローラーブギー」にて午前十時から約三時間にわたって開催された。「ローラーブギー」は一年前にオープンしたローラースケート場で、パチンコ屋の二階での営業だが、約千平方㍍近いフロア面積を有している。ふだんはローラースケートを楽しむ中学、高校生を中心とした客で賑わっているが、この日は決勝大会終了まで半日貸切られ一般客に注目された。

この決勝大会のルールは予選通過者が同伴者を連れてのペアマッチ（二人組）で、二人がプレイした合計得点で順位を決める方法がとられ、さらに健全娯楽の普及を狙って子どもの場合の同伴者は十八歳以上に限られた。この決勝参加ルールが徹底されたためか、ペアの多くは学生仲間かアベックだったが、ゲームの上手でない父や母を説得して連れてきた小学生もいて、親子で応援し合ってプレイする姿には好感が持てた。同大会は父兄に対してTVゲームの健全性をPRした点でも、ひとつの成果を収めたと言える。ただ小中学生の予選通過者の中には、ほとんどゲームをしたことのない父兄や先輩しかいなくて適当な同伴者を見つけられなかった者も多くいて、結局、決勝参加者は四十組となった。

12月6日の決勝大会に40組進出

ゲーム仲間が優勝

決勝は段支部長による開会宣言の後、フリーのDJである薗田涼子さんの司会でホイッスルの合図とともにゲームスタート。参加者は四組に分かれて一機種二十分間ずつプレイした結果、神戸・元町の「プラザ24」選出のペア、崎谷知也さん（十九歳）と馬野良規さん（三十歳）が見事優勝しグァム島旅行を手にしたほか以下十位までにNECパーソナルコンピューター「PC－6000」が贈られ、参加者には参加賞と「ローラーブギー」割引入場券がプレゼントされた。またハイスコア賞は「ドンキーコング」（十五万二百点）で佐々木和昌さん、「クラッシュロ

（11めん下段に続く）

優勝者の崎谷、馬野の両君はゲーム場ファン友だち

優良機10点を選定

JOU12月例会（下呂）で恒例の〝表彰マシン〟

上の写真はJOU12月例会のようす

日本娯楽機械オペレーター協同組合（事務局＝東京都渋谷区渋谷三の六の二、第二矢木ビル、☎四〇九―五二三二、加茂桂理事長、組合員数四十五社、略称JOU）は十二月三日から二日間、忘年会を兼ねての十二月例会を開き、恒例により「五十六年度優良マシン」を十点選定した。

例会は三日夕刻、岐阜県の下呂温泉・望月館にて会議を開き、翌四日は名古屋市内にある㈱マルボシ運営と㈲タイガーレジャー運営の二ヵ所のロケーションを見学した後、名古屋駅で解散した。

会議ではまず新入組合員として㈲レジャーランド（本社長野県佐久市、井出周助社長）が紹介され、これで同組合員数は四十五社になったことが報告された。

メーカーからの製品紹介として宝化学㈲から「じゃんけんパチンコ」、明昌特殊産業㈱から「クリスタル占い」「ガンアラモ」などが実物で紹介されたほか、㈱シグマ「ランチャーZ」、㈱友栄「紅白ゲーム」などの紹介説明があった。

次に去る十一月十六日に開かれた同組合理事会での審議事項の報告があった。その主な内容は次のとおり。①内田前理事長をJOUの相談役とする件②組合活動の促進、充実化のため情報委員会、渉外委員会を設置する件が提案されたが、必要性が薄いことなどの理由で保留となった。③生命保険に団体で加入する方向で検討され、同例会にて加入することに決まった。④五十七年度事業計画に海外視察旅行を組み入れることとし、六月実施、行き先は中国か北欧ということで各組合員の承認を得た。なお恒例の八月家族例会は二、三年に一回実施することになった。そのほか⑤事務局に事務合理化のためコンピューターシステムを導入することなどが報告された。

また組合員からJOUにTVゲームソフトの開発チームを設置してはどうかとの提案があり、賛否両論が出て種々討議された結果、一応検討課題とすることになったが、オペレーターにとって今後有利な新しい方向を見い出していくべきことでは全員一致した。

恒例の「優良マシン」選定については、五十六年一年間を通じて内容、売上げともによかった機種で過去に表彰されていないものという基準で、各組合員から意見ならびに感想が出され、表彰対象として八社十点を次のとおり選定した。

「ドンキーコング」（任天堂レジャーシステム㈱）、「ジャンピューター」（㈲三立技研）、「スクランブル」「フロッガー」「ハスラー」（コナミ工業㈱）、「おしゃべりオウム」（㈱カトウ製作所）、「山のぼりゲーム」（㈲こまや製作所）、「ドレミファゲーム」（多摩技術）、「Drスランプ・アラレちゃん」（㈱ナムコ）、「スペースウォーク」（㈱ホープ）。なお今回からメーカーだけでなくJOUに貢献した組合員ならびに関係業者も表彰することを前理事会で決定し、その表彰対象に㈱マルボシ、㈱舟橋商店、㈱鈴木栄光堂の三社が選定された。

次回例会は二月に総会として開かれる予定で、その際に各社に対する表彰も行なわれることになっている。

（10めん下段からの続き）

ーラー」（二十六万六千七百二十点）で三枝一雄さん（両氏とも京都「ビデオインマツヤ」選出）が獲得し賞状を受け取った。優勝した二人はゲーム場で知り合った仲で「毎日ゲーム場で得点を競い合っているので、決勝でもその調子でプレイした」と語っていた。

閉会の辞に立った近畿第二支部副支部長の岡田稔氏（㈱岡田商会）は「ゲームの健全性とこれを推進しているNAOの存在を少しでも理解していただければ、大会の目的は達成したと言える」と述べ、大会の幕を閉じた。

なお主催者側では近い将来、NAO主催による全国規模での大会を開くことも考えている。

「指導員との応対例」

JOUがモデル例を作成

JOUでは教育関係者やPTAなどの指導員がロケーションに来た時、健全なゲーム場であることを積極的に訴えるための「指導員との応対例」をつくり、各組合員に配布している。これは問答形式からなるもので、内容は次のとおり。

問　あなたがここの管理をしているのですか。

答　はい、そうです。ご苦労さまです。

問　子どもたちが授業中遊びに来たりしませんか。

答　いいえ、そのようなことはありません。万一そういう子どもさんをみつけたら積極的に注意をしています（「管理者心得七ヵ条」を見てもらいます）。

問　非行（青少年）のたまり場になっていませんか。

答　いいえ、ごらんのとおり私どもは青少年の非行防止には十分配慮しています（ロケーション内のたれ幕、パネル類を見てもらいます）。

問　ここのスーパーのかたですか。

答　いいえ、私どもは○○会社の社員でここのゲームコーナーを管理しております。

問　その会社は？

答　全国優良オペレーターの団体である「日本娯楽機械オペレーター協同組合（JOU）」に加盟しており、JOUは社団法人青少年育成国民会議の会員です。

東娯の「クレージーマウス」

Ⅱ型を建設中

札幌の中島公園に、3月にも完成

東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）では今年三月にも、中島公園子供の国（札幌市中央区）に「クレージーマウスⅡ型」を完成させる予定である。

「クレージーマウス」は同社開発によるもので、少ない面積でも設置できる宙返りコースター。車両は単体であり、宙返りのほか平面でのコーナーリングの楽しみもある。すでに昨年四月末から東武動物公園で運転されている一号機（この仕様はⅠ型とされている）に続き、今回「Ⅱ型」機の建設が進められているもの。Ⅱ型機はⅠ型機の特徴に、さらにねじれながらの宙返り部分と波型のコース部分が加わったものとなっている。遊園地側は北海道初の宙返りコースター導入を検討した結果、最も少ない敷地面積にもかかわらず宙返りコースターとしてのバラエティに富んだものとして同機導入を決めた、としている。

中島公園では三月にも完成する予定であるが、営業運転は四月末になる見込みである。

コナミ工業、年末パーティーで発表
今期空前の好利益
学研とのLSIゲーム提携も

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）は十二月十二日、大阪のロイヤルホテルで同社従業員を中心とした年末パーティーを開催、業界関係者をこれに招いた。会場には社員百十人ほどを含め約百八十人が参加し、盛り上った。

パーティー冒頭、上月社長は、①同社の五十六年度決算（ことし二月末決算）で同社では空前の好利益が見込まれていること、②学習研究社とタイアップし、LSIゲーム「フロッガー」などをコナミが製造、学研が販売することになったこと——を発表し、パーティーの参加者に注目された。LSIゲームとは任天堂が記録的大ヒット商品としている「ゲーム＆ウオッチ」のような、玩具に属するもののこと。

写真はコナミ・年末パーティーにて（上の写真で左から右へ）カワクス・森本専務、セガ社・中山副社長、コナミ・上月社長、アイレム・辻本社長、日本物産・鳥井社長

バーリーサービス・東京支社
ビル落成を披露
12月5日

バーリーサービス㈱（本社大阪、池実社長）では十二月五日、東京支社ビルの落成を記念し、関係者を招いての披露会を開いた。

これは従来の同社東京事務所が手狭になってきたため新しくビルを建築し、同ビルに東京事務所を移して東京支店としたもの。この披露会で挨拶に立った池社長は「六年前の東京事務所設置以来、皆様のご協力のおかげで当社も発展を続け支社ビル完成に至った」と感謝の意を表し、「今後も一歩一歩着実に前進していきたい」と述べた。このあと同社の業績に貢献した社員の表彰、同ビル建設設計者への感謝状贈呈があり、来賓として業界からは中山隼雄氏（セガ社）と金沢義秋氏（㈱ジャパンレジャー）がそれぞれ祝辞を述べた。

なお同ビルは「バーリータワーズ」と名付けられ、十階建てで一階と二階が東京支社事務所、三階以上は分譲マンションとなっている。東京支社は十二月十五日から営業を開始、住所などは次のとおり。東京都港区東麻布三—八—十五、バーリータワーズ内、☎五八二—〇八五七。

上の写真はバーリーサービス・東京支社ビルの披露挨拶をする池社長、下は同ビルの全景

ナムコ製「おかし大作戦」で合意に
国内販売は東娯

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）と東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）では十二月四日付で、両社がナムコの新製品「おかし大作戦」について次のとおり合意に達したことを明らかにした。

ナムコは「おかし大作戦」を国内においては東洋娯楽機に対してのみ販売し、東洋娯楽機は同機を国内においてのみ再販売または使用する。またナムコは同機を自社使用するほか、海外向けに販売する。

なお同機は一月から発売される予定。

スターン社製品名
名称決まる
コナミ工業開発の許諾品

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）では同社TVゲーム機で米国スターン社（本社シカゴ、ゲイリー・スターン社長）に製造許諾した製品番号102番と110番について機種名が決まったことをこのほど明らかにした。

それによると、102番は「ジャングラー」、110番は「ジャーニー」となった。後者の「ジャーニー」は第19回AMショーの際に日本向け名前「ベガ」として紹介されているもの。

なおスターン社に対するこれらの製造許諾は基板ベースで行なわれており、かつて日本を除く全世界と発表されていたが、より具体的には南北アメリカ、カリブ、ヨーロッパ市場を対象に、独占的な販売権を付したものとなっている。

事務所移転

㈲札幌メカニック＝札幌市豊平区平岸七条十三丁目、☎（〇一一）八一二—一三二八、落合他三男社長。

㈲レジャー産業・秋田＝秋田市山王中島町二の十四、☎（〇一八八）六五—〇六七〇、最上進社長。

㈱サンタスコーポレイション＝東京都足立区舎人二の十四の二十八、☎八五三—三五六〇、斉藤猛社長。

㈱アイレム・三重営業所＝三重県津市大字藤方字結城二六—三、☎（〇五九二）二五—五八二一。

マルシン産業㈱＝大阪市北区天神橋一の十八の二七、☎三五八—一三九五、金崎義信社長。

㈲マナベ商事＝福岡市博多区博多駅前四の五の二十、☎（〇九二）二九一—一三九七、真鍋利広社長。

お知らせ

本号は1月1・15日合併号です

お役に立つ記事を満載している本紙ですが、このたび年末年始の印刷休みとATE特集取材のため1月は合併号といたしましたので、ご承知おき下さい（次号発行は1月28日予定）。なおご購読号数の変更はありません。

北海道初の遊園施設など
本格遊園地も
6月、札幌で開かれる北海道博で
ループなど大型は明昌が、小型部門はエイトレジャー

今年六月から八月にかけて「82北海道博」が札幌で開かれることになっており、その付属遊園地「ファミリーランド」に大型では明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）、小型ではエイトレジャー物産㈱（本社札幌、富田紀一社長）が担当することになった。

「北海道博」は六月十二日から八月十七日までの七十二日間、札幌市豊平区月寒の北海道立産業共進会場とその周辺敷地約十二万六千平方㍍で、"いま、『北の時代』の出発(たびだち)"をテーマに開かれる。この博覧会は北海道、札幌市、北海道新聞社などによる「北海道博実行委員会」の主催で開かれるもので、北海道の文化、産業向上をめざして各種パビリオンと遊園地からなるもの。パビリオンでは、テーマ館をはじめ「21世紀科学館」など十一の科学・文化館と、七つのスポンサー館がある。スポンサー館では、ポートピア81（神戸）で人気を博したダイエーの「オムニマックス」による体験劇場や、UCCコーヒー館、サントリー館などがある。

遊園地の「ファミリーランド」では北海道初と言われる宙返りコースターや、北海道で最大で札幌市街も一望できる大観覧車など最新の遊園施設で埋まることになっている。このうち大型部門を担当する明昌特殊産業㈱では、①北海道初の直線宙返りコースター「ループ・ザ・ループ」、②三十六㍍の高さを誇る大観覧車、③大きなオクトパスの「モンスター」、④海賊船タイプの「ツィンドラゴン」や、このほか「ツィスター」など各種展開することになっている。また小型部門を担当するエイトレジャー物産㈱ではゴーカート、その他小型ゲーム機、乗物機を展開する。

この遊園地「ファミリーランド」は現在のところ、北海道博の開催期間中のみの予定である。

'82北海道博覧会

上の写真は「'82北海道博覧会」会場予想図から

ジュークボックスによる ベストヒット 10（セガ社調べ）

順位	曲名	レーベル	演奏者
1	キッスは目にして！	バーボン	ヴィーナス
2	みちのくひとり旅	キャニオン	山本譲二
3	ストリッパー	ポリドール	沢田研二
4	ハイスクールララバイ	フォーライフ	イモ欽トリオ
5	ふるさと	ノース	松山千春
6	風立ちぬ	CBSソニー	松田聖子
7	ギンギラギンにさりげなく	RCA	近藤真彦
8	サヨナラ模様	フィリップス	伊藤敏博
9	涙のスウィートチェリー	エピック	シャネルズ
10	悪女	アードバーグ	中島みゆき

全日本地区：11月14日～11月27日の2週間

"共同ディストリビュート"の方向で
2機種共同買付け
JAMMA・ディストリビューター部会

日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）のディストリビューター部会（部会長＝森健次郎氏・㈱エスコ貿易）では十一月四日、十二月三日と会合を重ね、同部会が具体的な機種について共同発注、"共同ディストリビュート"していくことを決めた。

これはメーカーから発表された機種について、同部会が共同買付けを行ない、将来"共同ディストリビュート"していくことにより、ディストリビューターショップの確立、強化を図ろうというもの。十一月四日の第六回会合では、五社五機種について共同買付けを具体的に検討、そのうち㈱新日本企画「ファンタジー」と㈱ユニバーサル「レディバグ」について検討を進めることになり、メーカー側に共同買付けを申し込れた。その結果、メーカーが指定する販路やロケ先には売らないこと、また基板販売の時期などの条件つきで、メーカーの協力を獲得した。

十二月三日の第七回会合では、これら共同買付けの結果をとりまとめ、さらに数機種についての検討を進めた。また価格問題など七項目にわたるメーカー側への要望事項と、コピー品使用排除など四点にわたるオペレーター側への要望事項をそれぞれとりまとめている。

しかし一方では、現在の同部会員がディストリビューターの資格者かどうかという質問が会合で出されており、内部整理も急がれている。

メダルゲーム10年の歴史を顧みて

超える独特の営業システム

(株)シグマ(本社東京、真鍋勝紀社長)が東京・新宿、歌舞伎町に本格的なメダルゲーム場「ゲームファンタジア・ミラノ」を昭和四十六年十二月にオープンさせて以来、すでに十年の歳月が流れた。全国的規模で今やすっかり定着したメダルゲームは、それまでアーケードゲーム場しかなかったことを考えると、まさにAM業界の拡大発展をもたらしたと言える。メダルゲームのそもそもの発想と創造、そしてその歴史的意義を真鍋社長に語っていただき、併せてGマシン問題についてもそれとの区別を明らかにしていただいた。

——本格的メダルゲーム場「ゲームファンタジア・ミラノ」に至るまでに、貴社としてはメダルゲームをどのようにとらえ、創り出してきたかという点からうかがいたいと思います。

真鍋 そのためには「ミラノ」以前の「カスタム方式」を生み出すに至ったところをお話せねばなりませんね。

私どもでは昭和三十九年以来アーケードのオペレーターを続けてきていました。ボウリングブームを迎え、ゲーム人口も増加した反面オペレーター同士の競争も厳しくなるという中で、次々新しい機械を買って非常に短かいライフサイクルのゲーム機をオペレートしていかなくてはならない、という環境があった。一方客層はほとんど子どもが中心でした。

こういう中で、なんとか商品の幅を拡げ、安定した利益をあげるオペレーションをひとつの業態として確立するにはどうしたらよいかと考えていました。アーケードゲームの場合、規模を大きくしても利益が伸びるようには思えなかった。

——当時のアーケードゲームについては、現在のそれと同様のことがあったわけですね。

真鍋 それで商品の幅を広げようと探していたところ、ギャンブル(G)マシンにはギャンブル性だけでなくゲームとしての面白さがあるわけだから、その面白さだけを抽出してはどうかという発想が出てきたわけです。

私どもはGマシンを使うに際して、決して違法状態で導入しない、あくまでも合法的に採用しようとして、まあ〝実験〟を行なったわけです。そしてメダル(コイン=硬貨ではない)投入で、払い出されるメダルを金品と交換しないことで、つまりゲームの結果プレイヤーになにも返さないという現在のメダルゲームの原型を創ってきた。

——当時アーケードやその実験上のメダルゲームのゲーム料の差などはどうでしたか。

真鍋 アーケードはフリッパー中心に、その他ドライブものなどで、二、三十円でしたね。実験的にやったメダルゲームでは当初十枚百円でスタートしたのだが、これはアーケードとそう売上げは変らなかった。当初はビンゴだけだったわけだが、そこで思いきってスロットマシン、ウィンターブック(エバンス社製)を採り入れ、十枚二百円にしたところ非常に売上げが良くなった(ただしビンゴは一枚十円)。これらは新小岩のボウリング場などで、二年ほど実験的にやってみました。

——そうして「カスタム方式」のコーナーへと向うわけですね。

真鍋 そう、こういうものをシステム化すれば集客できるのではないかと考え、いろいろなプランを立てていたところ、渋谷の緑屋五階のボウリング場コンコースでやらせてもらえる、ということになった。アーケードの場合は歩合でしたが、このとき賃貸で一定スペースを使用することになった。初めてメダルゲームをひとつのシステムとしてスタートさせることができたわけです。

私どもが考え、特別に作ったカスタムメードのオペレーション方式

私どもがこれを「カスタム方式」と呼ぶのは、当時一般的だったアーケードのオペレーションと区別して、私どもが考えて特別に作ったカスタムメードのオペレーションという意味で、そう名付けたわけです。オーナー側からは「カジノ」という名前にしたらという提案もありましたが、私はあくまでも、擬似ギャンブルでなく「ゲームオブチャンス」をアミューズメントとして楽しんでもらうのが主旨だから、「カジノ」という名前は使いたくない、ということで「カスタム」を使用しました。後に「ゲームファンタジア」という名前をつけることになりますが、それは本当の意味で楽しいゲーム場であり、ギャンブル場を模擬しているのではない、という意味をこめてそうした。

——こうした実験的なメダルゲーム営業について、貴社ではさまざまな検討を加えていたわけですね。

真鍋 四十六年六月の「『ゲームファンタジアカスタム』の運営理念と現状」などや、当時の刑法の権威者、平出先生その他による法的解釈や、そして警察庁、警視庁とのご相談も繰りかえし行ない、正しいメダルゲームのあり方の研究を積み重ねております。

渋谷・緑屋に加え、大田区・池上のボウリング場にも「カスタム方式」をスタートさせ、さらに営業的な基礎を作りました。当時一般のボウリング場のゲーム場での売上げは月に約一、二百万円程度でしたが、「カスタム方式」では三百万円ぐらいはコンスタントにあがっていました。

渋谷「カスタム」も業績が良かったので、何ヵ所かに増やしたいといろいろアプローチしていたところ「ミラノ」で出店できることになり、それなら本格的にしましょうということになりました。

——いよいよ本格的メダルゲーム場がデビューする場所が決まったわけですね。

真鍋 ミラノの一階は前にパチンコ店が入っていたところで、立地条件からみても、アーケードゲーム場程度の収益があればよいとのことで取りかかった。

一方、当時はオリンピアゲームや、セガ社「スキルボール」(それぞれスロット、ビンゴに類似している)が風営機として流行していたが、私どもは風営遊技場としても、擬似ギャンブルゲーム場としてもやるつもりはなかった。

ギャンブル抜き、大人を客層にしたルールで本格メダルゲーム誕生

——そして四十六年十二月十八日、ゲームファンタジア・ミラノをオープンさせた。

真鍋 その年の暮は大変苦労しました。なかなかお客さんが寄りつきませんでしたからね。年が明けてから次第にお客さんが来るようになり、三月以降売上げはどんどん伸び続け、四十八年九月にあの店はピークを迎えました。あれはまったく栄光の記録でしたね。

——そうした成功例を見て他のオペレーターも次第にメダルゲーム場を開設していき、その後増え続けていますね。

真鍋 新宿ではジョイパック(四十七年九月)、その次が大阪でしたね。その後どんどん〝カジノ〟が増えてきたので、正しいメダルゲーム場を運営

シグマ本社・社長室にて真鍋勝紀氏

アーケードを

シグマ・真鍋社長に聞く

Katsuki Manabe president
Sigma Enterprises, Inc.

してほしいということで、皆さんに集まってもらい、「メダルゲーム協議会」を発足させた。決して擬似ギャンブル、つまりギャンブルのかくれ蓑としてでなく、あくまでもアミューズメントでやっていくことを了解し合っていったわけです。

——このころ、Gマシンの全般的な使われかたはどうだったのでしょう。

真鍋 Gマシンは以前からアングラで使用されていましたので、メダルゲームの登場でGマシンの一部がピューリファイ(浄化)されたというのが当時の実情でしょう。少なくとも正しいメダルゲーム場ではアミューズメントに転換されているし、前に隠れてギャンブルをしていたところも、メダルゲームの影響で少しずつ合法営業に変っていったのではないか、と私は考えていますね。従って、シグマがメダルゲームを始めたためにGマシンが蔓延した、というのはまったく逆です。

——そこでもういちどメダルゲームの基本的な考え方を披露していただけますか。

真鍋 メダルゲームの成立する根拠は数学的にみても明らかです。ギャンブルというのは胴元が必らず勝ち、子は必らず負けることになっています。メダルゲームでは、お客さんは結局〝負け〟ますが、ただそのスリルだけを楽しみなさい、と言っているわけです。ギャンブルでは「お客さんは勝ちますよ、勝つチャンスがありますよ」と、いわば嘘を言っているわけですから、まるでメダルゲームと正反対です。

メダルゲームによって客が単に楽しむだけでなく、「ギャンブルは必らず損をする」という社会教育も行なわれていることになる。

人の集まる所へ置くアーケード機でなく、独自に集客するシステム

——電光点滅ルーレット式など、アングラで流行したGマシンについてはどうでしょう。

真鍋 ビンゴの上陸に続いて入ってきたのは、イタリアン・クレーン。次にドイツのロタミントでしたね。十円玉を投入し払い出すというGマシンでした。ロタミントについては、メダルゲームに使えるかどうか検討したが、ゲーム性が低く、面白くないので見放した。

このロタミントの遊び方がやがて電光点滅式ルーレットの壁かけ型として、国内のメーカーが作っていったのでしょう。これらのGマシンは、メダルゲームとは別に、隠れてコソコソと使われてきたわけでしょうね。

——そのあたりでまったく異なる考え方が基本的にふたつあることになりますね。

真鍋 そう、ひとつはシグマ的な考え方で、ギャンブルマシンにはゲーム的要素があり、そのゲームの要素はアミューズメントとしての商品価値がある、というもの。もうひとつは、ギャンブルには変りはないのだから法の目をかすめてギャンブル営業をしていく、というもの。

——商品の幅を広げる意味では、反対にギャンブルマシンにのみこだわる必要はなかったのではないでしょうか。

真鍋 もちろんそうですが、現実的には当時ゲームの幅を広げるにはギャンブルマシンしかなかった。

アーケードの場合、絶えず過当競争に追われていました。これは現在もそうだと言えます。それと、これはとても大事な点ですが、アーケードの場合は機械単台で営業できるだけですが、メダルゲームでは店全体がシステムとして機能しており、そのメダルゲーム場がトータルな営業をしているわけです。

——アーケードゲーム場とは、従って、かなり考えもちがってくる。

真鍋 お金を出して楽しめるだけの雰囲気を作るための内装。そして、子ども対象から、大人対象へ客層を変えた点。子どものこずかいには限界があるが、大人が自分で稼いだお金で遊べるようにするには、それなりのサービスが必要だ、ということ。だからメダルゲーム場というのはシステムなのです。例えば二十台以下でメダルゲーム場というのはおかしいということになる。

それまで、ゲーム機というのはそれ自体で集客できない、人が集まる所にゲーム機を置く——というのが一般的通念でした。それを打破したのがメダルゲームだったと言えるでしょう。私はよくAM業界を〝屋台から高級レストランへ〟と言うのですが、つまり軒先に一台置かせてもらうというところからスタートした。それは非常に不安定だったが、次第に成長していく——としたら、独自に集客できる店舗が必要となってくると思うのです。

実は「ゲームファンタジア・ミラノ」を始めたとき、半分はアーケード半分はメダルゲームとしてやったわけです。アーケードは三十円、メダルゲームは十枚二百円という料金でした。ところがアーケードのほうは全然売上げが上がらなかった。それでアーケード部分は半年ほどでメダルゲーム部分に吸収されてしまった。

理解者は大きく発展。反面、いつまでも進歩しない無理解者たち。

——メダルゲーム場が全国的に増加した過程で「メダルゲーム場運営基準」が制定されていく。

真鍋 四十八年十二月メダルゲーム協議会が、警察庁など行政当局と相談しながら制定した。つまりこのシステムはルールを守らねば社会的に容れられない、ルールを守らないとこのシステムが崩れていくおそれがあることで、ルールを守る約束をしたわけです。

——メダルゲームという営業のノウハウについて、これがいわばコピー

年月	事項
昭和39年2月	シグマ、新小岩ボウリングセンター(東京・葛飾)に輸入機を中心としたゲームコーナー開設
昭和43年12月	同、東京ホリデーボウル(東京・渋谷)にゲームコーナー開設
昭和44年3月	同、東京ホリデーボウルで「カスタム」コーナー増設、メダルゲームの実験営業を開始
昭和45年8月	同、トーヨーボウル・ワールドレーン(東京・大田)にゲームコーナーおよびゲームファンタジア「池上カスタム」開設
昭和46年12月	同、新宿東急文化会館に「ゲームファンタジア・ミラノ」開設。メダルゲームの本格営業を開始
昭和47年以後	メダルゲーム場が全国各地で開設される
昭和48年7月	メダルゲーム協議会が発足
12月	「メダルゲーム場運営基準」制定
昭和49年	ギャンブルマシンが蔓延し、翌年にかけ違法営業一掃が強化される
昭和50年6月	シグマ、「ビンゴイン・ミラノ」を開設
9月	メダルゲーム協議会が発展的に解散
昭和51年	子ども用メダルゲーム機が出回り始める
昭和52年	子ども用メダルゲーム機が問題になる。「併設運営基準」流れる。
昭和53年4月	全日本遊園協会(JAA)OP部会がメダルゲームの健全キャンペーン
昭和54年	夏にかけて空前のインベーダーブーム
昭和55年12月	JAA解散、新3協会設立へ
昭和56年10月	ギャンブルマシンが再び蔓延し、AMショー出品でも問題に

メダルゲーム場運営基準

（昭和48年12月制定）

全日本遊園協会

本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行ない、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少くとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない。

1　賭博行為の禁止

Ⓐ取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。

Ⓑ宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。

2　取得メダルの預かりの規制

取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。

3　18歳未満の者の入場制限

Ⓐ保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。

Ⓑ午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。

4　偽貨対策としての使用メダルの基準

ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用しなければならない。

5　店内照度の基準

店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。

6　営業時間の基準

営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後11時までとすること。

7　ゲーム機の再販規制

ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。

8　営業規模の基準

一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。

9　開業届出書類の提出

新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。

10　規制項目の掲示

上記、1のⒶ、2、3のⒶⒷに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。

メダルゲーム場開設届

警察署長 殿

メダル・ゲーム場開設届

このたび、メダル・ゲーム場を開設致しますので、下記の通りお届け致します。

昭和　年　月　日

届出人　住所

氏名　　印

1. 開設年月日　昭和　年　月　日
2. 事業所名
3. 事業所責任者
4. 事業所住所
5. 電話番号
6. 会社名
7. 代表者
8. 会社住所
9. 電話番号
10. 使用機種名　イ. スロットマシン（シングル）　台　ロ. スロットマシン（マルチ）　台　ハ. ビンゴゲーム　台　ニ. マスゲーム　台　ホ. 射入遊技（ルーレット等）　台　ヘ. その他（　）　台
11. 使用メダル　イ. 直径　㎜　ロ. 厚さ　㎜　ハ. 材質　ニ. 見本
12. 店内照度　ルックス
13. 営業時間　イ. 平日　時より　時まで　ロ. 土曜　時より　時まで　ハ. 日曜　時より　時まで
14. 特記事項

3枚複写　1. 警察署　2. 事務局　3. 届出人　　受付　年　月　日　　担当者　　備考

添付書類　1. 会社経歴書　2. 会社登記謄本　3. 使用メダル見本
（個人の場合は 1. 履歴書　2. 戸籍謄本　3. 使用メダル見本）

（編集部註）　上は「メダルゲーム場運営基準」全文と「開設届」の書式である。この基準は昭和48年12月、メダルゲーム協議会ならびに全日本遊園協会によって、業界側の自主規制として制定された。メダルゲーム機を設置する専業ゲーム場が守らねばならない、最低限度の基準として、現在でも尊重されている。

されていった点はどうですか。

真鍋　ライセンスなどという考えは全然なかった。似たような店が間違ったことをするのは困るが。それより、私どもが「ミラノ」をオープンしたとき、これをマネする人はだれもいないと思っていた。マネしたら失敗するんじゃないかとか冗談で言っていたほどです。

——実際には多くのオペレーターがメダルゲーム場を開設した。

真鍋　「ゲームファンタジア・ミラノ」は、当時のアーケードゲーム場と比べ売上げが五倍以上もあった。これはもう大きな意義があったわけです。だから続々とメダルゲームに新規参入してきたわけです。その過程で、メダルゲームのルールを守るということが後回しになって、メダルゲーム機の販売、設定が先行していった。そのために一部の新規参入業者には、メダルゲームを理解できずに、ギャンブル場の変型と考えていた者もいたようです。四十八年から四十九年にかけてGマシンによるとばく犯の検挙件数が増えたのは、要するに消化不良だった。

現在、十年間もメダルゲーム場をやってきて、払出しメダルを金品に交換するとばく行為をしないと営業的に成立しないと考える人は減ってきているのではないか、と思うのです。とばく行為をすれば損をすることはあっても結局はもうからない、むしろそんなことをしなくとも十分もうかることがわかった、というのがこの十年間の考え方の変化でしょう。

——最近の傾向として、シングルだけでなく、ゲーム場としてとばく行為の摘発例が多いと聞きますが。

真鍋　それは我々の反省点でもある。

インベーダーブームのときGマシンの数が減りましたが、これはアングラ業者がインベーダーゲームを好んだからでなく、かれらはより少ない努力でより多く儲けたいだけだからです。メダルゲームもブームであれば、違法行為をしなくとも儲かるというわけです。だから儲らないと、また安易な違法行為に走る者が出てくる。そういう観点で見るかぎり、メダルゲームはこの十年間さほど進歩していないといえますね。

つねにメダルゲームの原点に立つシグマ。「ビンゴイン」でも表現

安定して儲かるメダルゲームをめざすには、やはりゲームの幅を広げるなり、機械のイノベーション（開発）に努力しなければなりません。当初私どもは、持っている機械でどうオペレーションを規模を広げていくか、という点に重点を置き、新しい機械の開発は後回しになっていた。あるいはむしろシグマにはそれほどの力がなかった。メーカーというのはかなり大きな資金が必要なのです。

——メダルゲーム協議会は五十年九月に全日本遊園協会（JAA）に吸収、引継がれましたね。

真鍋　協議会発足当時JAAは、メダルゲームは好ましからざる営業という見方のほうが多かった。その後JAAのほうもメダルゲームに参入するところが増え、扱いかたによってはメダルゲームは必らずしも好ましからざる営業でないというふうに変ってきて、そこで協議会を解散して、JAAに引継いでもらったわけです。

——五十年夏にはビンゴ専用店「ビンゴイン」が誕生していますが、その基本的な考え方を説明して下さい。

真鍋　ギャンブルマシンの中で最もゲーム性の高いのはビンゴである、という考えを私どもは一貫して持ってきたわけです。メダルゲームについてもビンゴを中心に考えていたのですが、当初からスロットマシンやダービーなどのほうに人気があり、ビンゴに重点を置けないという過程があったので、この時点でビンゴを本格化したわけです。現在「ビンゴイン」はすっかり定着し、当社で六店舗あります。

——ところで五十一年ごろから、子ども用メダルゲーム機が全国で流行しましたが、これについての見解はどうでしょう。

真鍋　子ども用メダルゲーム機というのはオペレーションの思想が全然ないと思うのですね。

運営基準でも十八歳未満の者にメダルゲームで遊ばせない、となっていますし、「ゲームオブチャンス」を子どもにやらせること自体感心しないことですね。シグマとしては運営基準を基本に、あるべき姿を維持してきたわけだし、中途半端な子ども用メダルゲーム機は関知しなかった、と言ってよいでしょう。

——その後、貴社はある程度機械開発、そしてメーカーとしても性格を持ち始めていますが。

真鍋　あくまでもオペレーターとして、機械をある程度確保するためで、メーカーとしての力はついていない、と思います。ただ潜在的にメーカーとしての力を持っているかも知れないという程度です。私どもはオペレーションによって企業を安定化させるというポリシーを堅持しております。そのほうが有利だと考えているわけです。

——またこれも営業形態についてですが、アーケードのみの「マジックランド」の発想は、どういうものでしょう。

将来さらにメダルゲームを発展させた、新しい都市型レジャーを

真鍋　私どもはメダルゲームで実績をあげたが、それだけでなく、広くゲーム場の運営者と考えているわけです。

広く言えば、都市型レジャー空間の運営者と考えているわけで、その意味で商品の幅を拡げていくべきですね。従ってアーケードも取組んでいくべきということになるが、ただアーケードには収益の悪さ、競争の激しさといった問題が昔も今もありますね。

リスクを最小限にしながら収益をあげていくという課題が残っているわけで、現在当社では総売上げに対するアーケードの割合いは五〇％ですが、経営効率が上っているかというとそういうことはないと思う。アーケードの運営についてはまだまだ改良の余地が残っていますね。

——「星占いの館」については。

真鍋　これも商品の幅を広げる上のもので、とくに女性客を吸収していくという課題でのぞんだ。幸いにもTVゲームの人気で、女性がアーケードゲームをするようになってきましたが、まだ女性がゲーム場で十分に楽しめるところまできていないと思いますね。

——しめくくりとして現在のメダルゲームの情況に関して、ご意見をお聞かせ下さい。

真鍋　一般大衆は、短期的には間違った判断をするかも知れないが、長期的には非常に正しい判断をしていると思います。つまり良いものは残るし、違法行為や無理をしたものは一時的に栄えても消えていく運命にあると思うのですね。

現在Gマシンが非常に蔓延していますが、メダルゲームの原点に立つ私どもとしては、Gマシン業者はやがて滅びると見ております。正しいメダルゲーム場は、現在なお高い収益率を示しておりますし、今後も伸びていくと思います。

将来は、メダルゲーム場をさらに面白く、新しいゲーム場にしたいものと考えています。ひょっとするとメダルゲームとは関係ない新しい都市型レジャー空間として生まれるかも知れません。もちろん、メダルゲームでないとしても機械ゲームが中心になりますがね。

昭和46年12月1日にオープンした当時の、「ゲームファンタジア・ミラノ」のようす。店舗の内装、外装とも当時から華麗だった。それはそれまでのアーケードゲーム場と比べ、イメージのまったく異なるものであった。下の写真はいずれも同店オープンしたての内部のようすである（写真＝シグマ提供）。

話題のマシン

スポーツ性のある丸太乗りゲーム
ロッグ・ローリング
宝化学から交流式「ロボ」なども

宝化学㈲（本社東京、山田孝良社長）から小型乗物機「フリーロボ」、アスレチック性のある遊戯機「ロッグ・ローリング」、アーケードゲーム機「じゃんけんパチンコ」の三機種が発売となった。

まず「フリーロボ」は上部から交流電源を使用する走行式乗物機で、左右前進の三方向レバーを操作する。三メートル四角のガイドレール付きで、これに当たると自動的に後退して方向転換をする。作動時間は一分（切替可能）。作動中メロディーが流れ、ロボットの両手が上下し“ヒゲダンス”をするのが面白い。定価八十万円。

フリーロボ

「ロッグ・ローリング」は丸太乗りを採用した遊戯機で、軽快な音楽とともに回転する丸太にうまくバランスをとって乗るもの。丸太の回転によって三つのランクがあり、初級は正回転（一方向のみに回る）、中級は正回転の後に逆回転、上級は正逆回転がランダムにある。作動時間は一分だが、丸太から九回落ちると終了（タイムと落下回数はデジタル表示）。メロディーはカセットテープで変えられる。定価八十八万円。

ロッグ・ローリング

「じゃんけんパチンコ」はパチンコ式ゲーム機で、機械側とじゃんけんをするもの。盤面の周りの「グー」「チョキ」「パー」のいずれかが電光点滅により表示され、その間に玉を打って「グー」「チョキ」「パー」のポケットに入れることによりじゃんけんする。電光表示は五個打つごとに変化する。一分以内（切替可能）に十回勝てば景品が払い出される。

定価二十一万九千円。

じゃんけんパチンコ

宇宙テーマ2種
東娯の回転式とレール走行式乗物

東洋娯楽機㈱（本社東京、山田俊夫社長）から定置回転式乗物機「宇宙パトロール」とレール走行式乗物機「宇宙列車」が発売されている。

「宇宙パトロール」は“宇宙戦車”に乗って宇宙をパトロールして回るというもので、運転席のレバー操作により前進と後進が自由にできるユニークな回転式乗物機。作動時間は八十秒で、作動中ボタン操作により電子音が出てランプが点滅する。二人乗り。定価九十二万円。

宇宙パトロール

「宇宙列車」は長さ九・四メートルの直線レール上を汽車に乗って往復するもので、レール途中3メートルは傾斜角度六度の坂になっている。レールの両端に土星と惑星をかたどったものが立てられ、宇宙を走る雰囲気を出している。作動中電子音が出る。一回一往復、二人乗り。

定価百九十万円。

宇宙列車

明昌から光線銃式、演出効果ある
2人用の「ガンアラモ」

明昌特殊産業㈱（本社大阪、岡本昌明社長）からガンゲーム「ガン・アラモ」が発売された。

これは光線銃により標的を狙って撃つもので、ウエスタンふうのデザインとなっている。標的は十個あり、うまく当てるとウィスキーのびんが割れたり、ドクロの目が光ったり、モナリザが衣服を脱いだり、タルの中から動物が飛び出したりして演出効果は満点、命中した回数はデジタルにて表示される。銃を撃つと衝撃音が出る。一回百円で十五発、二百円で三十発の切替可能。二丁銃セットで二人用。

定価百九十八万円。

ガン・アラモ

話題のマシン

タイトーからイタリアMR社製TV機
ドリブリング
話題のフリッパー「ブラックホール」なども発売へ

㈱タイトー（本社東京、コーガン社長）から、米国ゴットリーブ社製フリッパー「ボルケーノ」、「ブラックホール」と、イタリアのモデルレーシング社製TVゲーム機「ドリブリング」が十二月に発売となった。

まず「ボルケーノ」は火山と闘かう原始人をテーマとしたデザインになったフリッパーで、マルチボールなど数々のフィーチャーを採用している。とくにプレイフィールド右上にあるクレーター部分では、四つのクレーターから火山に入るようになっており、ランプ点灯時ならボール保持し、点灯してない時ならキックアウトするなど独特のしかけになっている。またプレイヤーがボールをシュートしてプレイフィールドを横切り、シューターガイドに入ったときスペシャルボタンを作動させるのも特徴だし、ボールを最後に助け上げられるのも特徴（いずれもボタンがついている。）

定価八十四万円。

ボルケーノ

次に「ブラックホール」だが、これはプレイフィールドの下にもうひとつプレイフィールドを設けた独特のマルチレベル方式のフリッパー。下のフィールドが見えるよう、透明ガラス板になっている。宇宙空間に見立てたプレイフィールド左上隅にボールが入ると、いわば地階のブラックホールに移る（この得点は手前部分に表示）。地階部分もプレイフィールドになっているが、ちょうど方向が逆でボールは向う側へ落ちていく。ここからまた上へとプレイを続けることができる。上のプレイフィールドではキャプチャーホールがあり、マルチボールプレイも可能。定価九十万円。

ブラックホール

TVゲーム機「ドリブリング」はモデルレーシング社製を輸入したもので、サッカーゲームを内容としたもので、操作はいわゆる“ヤキトリ”方式で握り棒をくるくると両手で回して進める。

ゲームの基本は二人用で、各チームが二分間でサッカーの試合をするが、その際、左側のハンドルでディフェンスとゴールキーパーを操作し守りを固める。一方、右側ハンドルではフォワードを操作し、相手チームに対する攻撃を行なう（チームは色で区分されている）。

いわゆるヤキトリのサッカーと同様、二本のハンドル操作を組合わせることにより、かなり高度なテクニックを駆使して相手チームをやっつけることができるのが、最大の特徴といえる。

二十インチカラーモニター使用。なおタイトーは同機に関して、国内での独占販売権を所有している。

定価七十九万円。

ドリブリング

新日本企画から「プロビリヤード」
3種類のゲーム

㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）からテーブル型TVゲーム機「プロ・ビリヤード」が発売となった。

これは野間貿易㈱による「トライプール」の製造許諾品で、ビリヤードゲーム三種類（Ⓐストレートプール、Ⓑナインボール、Ⓒスヌーカー）をTVゲーム機化したもの。プレイヤーはABCいずれかのボタンを押し、八方向レバーで照準（画面内を自由に動く）を決め、ボタンを押すと白玉が照準に向かって直進する。ボタンは中心突き、右ひねり、左ひねり、押し玉、引き玉と五つあり、白玉の打つ場所および回転を決めることができ本格的。スピードも四段階（画面左に表示）ある。

まずⒶは白玉を打って番号のついたボール（十五個）をプールテーブルの四隅と左右中央のポケットに無差別に落としていくもの。Ⓑは九個の番号ボールを一番から順に落としていくもの。Ⓒは赤玉十五個と番号ボール七個があり、白玉で赤玉と番号ボールを交互に打つことによって赤玉を落としていき、赤玉が全部なくなると次に番号ボールを数字順に打っていくもの。四段階のスピードは計四回表示されるが、四回目（赤色）になっても打たなければ機械が勝手に打つことになる。白玉三回アウトか、一個も落ちない場面三回でゲーム終了だが（切替可能）、一定得点以上で一回追加。得点はⒶⒷⒸともボールの番号数が得点数になり、Ⓒは赤玉一個一点。

定価20インチ型五十八万円。

同社TV機では「ヴァンガード」以後、ゲーム終了後一定タイム内にゲームを始めると、終了時から再スタートする延長ゲームを採用している。

プロビリヤード

450ミリゲージレールで迫力ある
煙を出す“汽車”
朝日の「ファミリートレイン」

朝日エンジニアリング㈱（本社大阪、佐原十郎社長）からレール走行式乗物機「ファミリートレイン」が発売されている。

これは同社四百五十ミリゲージシリーズの新機種で、煙突から白い煙を出しながら走る。この煙は高周波振動を利用しており、熱を加えていないので安全。メルヘン調の機関車と客車がセットになっており、四人が客車に乗れるので家族単位で楽しめる。作動は硬貨投入式による自動運転となっている。ゲージ幅は四百ミリから四百五十ミリまで変更が可能。作動中童謡が流れるが、六曲選曲機構つきで乗客がボタン操作により自由に曲を選べる。六曲セットには二種類あり、曲目は「汽車ポッポ」など全十二曲。

定価は基本型レールとのセットで三百十万円。

ファミリートレイン

訂正

前号本欄の東娯製「ジャイアントパンダ」の記事中「立ったまま」とあるのは間違いでしたので、謹しんで訂正、削除いたします。

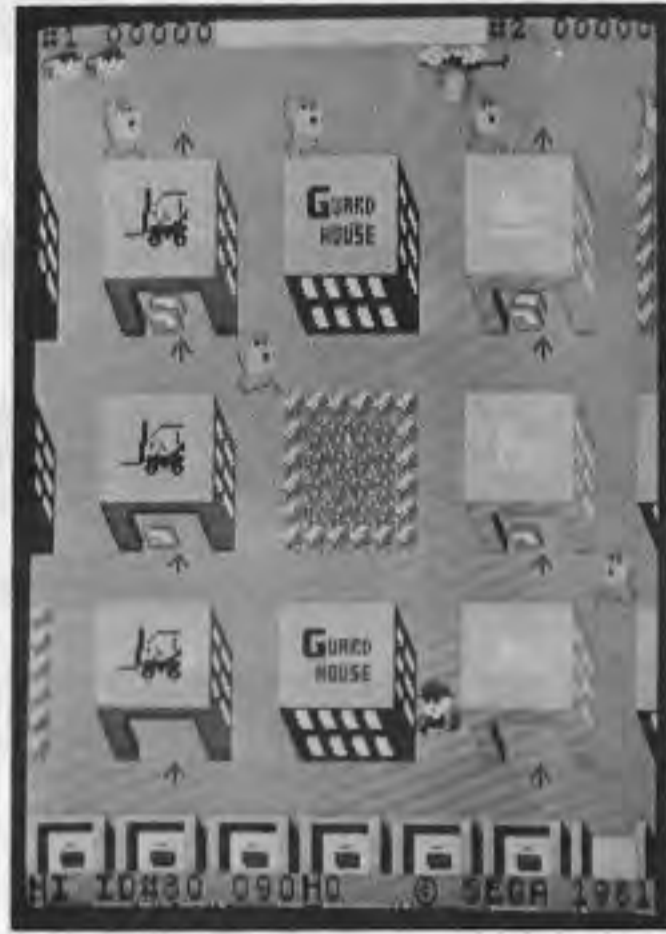
SEGA's New Car Racing Game

TURBO

セガ・ターボ

かつてなかった立体走行。市街地を、鉄橋を、海岸を、そしてトンネルを駆け抜ける――壮大なスケールで描いた驚異のF-1レース！

005

Thrills & Suspense!
New action video game!

セガ・005
指令！㊙書類のカバンを奪取せよ！
スリルとサスペンスの痛快なアクションビデオゲーム

ELIMINATOR

Destroy the monstrous enemy base.

エリミネーター

巨大な敵の宇宙基地にアタック
二人同時にプレイできる、XYカラー方式のビデオゲーム

SEGA's TURPIN

The Turtle Game

セガ・ターピン
親亀のうえに子亀をのせて――コミカルなメロディとともに、迷子の子亀を探し求めて親亀大奮闘！

KO PUNCH

SEGA's Dynamic Boxing Game!

セガ・KO・パンチ
タイミングに合わせてKOパンチ!!
ダイナミックなボクシング・ゲーム

JUMP BUG

A thrilling trip in a magical bug.

ジャンプ・バグ
おかしな車の不思議な冒険旅行！

PHARAOH

The treasures of PHARAOH can be yours!

ファラオ ウィリアムズ社製

SPLIT SECOND

A multi-level, talking & wide body flipper game.

スプリット・セコンド スターン社製

1982

EMBRYON

☆エンブリオン☆

マルチボール、新機構フリップセーフフリッパーなど多彩なプレイが楽しめる最新型ワイドフリッパー

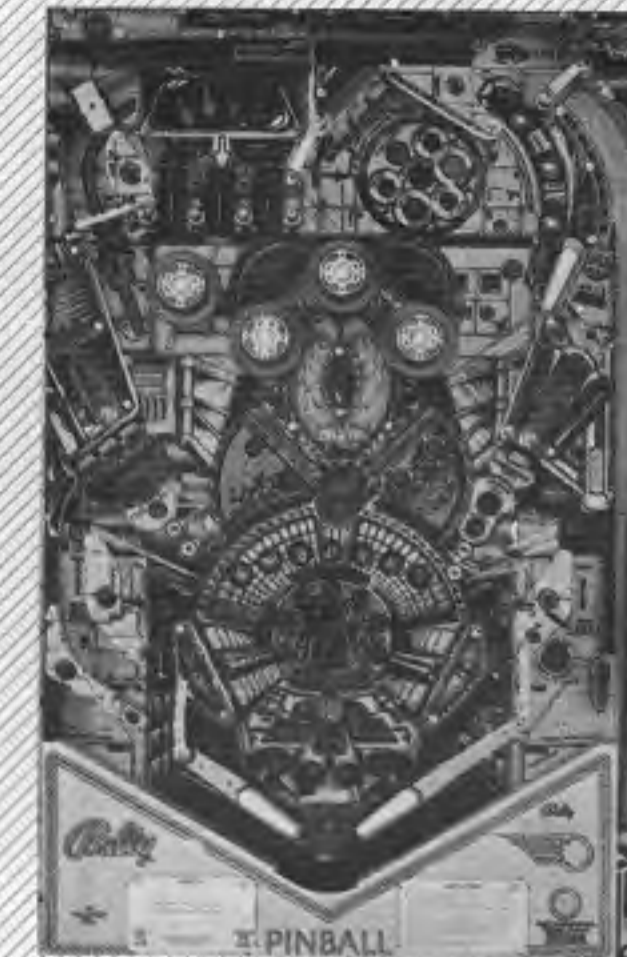
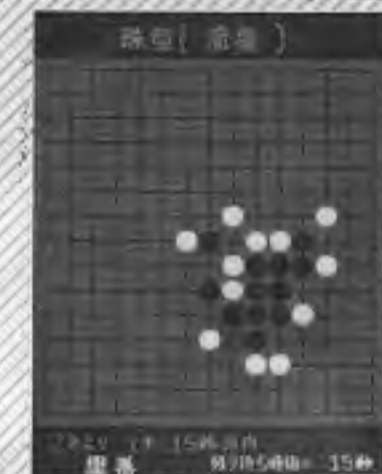
レディーバグ

Lady Bug

五目ならべ

リンボーダンス

新空間 活躍

ぽんけん

ポンでマシンと勝負！
ニューコンセプトのパチンコタイプ・プライズマシン

人気抜群？

ザ・カラテ

ウッドカッター

THE KARATE

WOOD CUTTER

エスコ貿易は新しいレジャーシステムを全世界に供給し続けています。

Still the Leader in the World wide Distribution of the Newest in Leisure System

初の女性会長が就任

AMOAが82年度会長にバラード氏を選任

全米オペレーター協会AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、本部シカゴ）で初の女性会長が誕生した。

これはAMOAエキスポ81と併行して開かれた十月二十八日のAMOA役員会において、恒例の会長選出が行なわれたさいに、初の女性会長としてレオマ・バラード氏が八二年度会長に選ばれたもの。同氏は一九四七年にオペレーターを開始、ベル・アミューズメント社（ウェストバージニア州）で同協会に加入、五四年にライフメンバー（終身会員）となり、六八年以後ディレクター（理事）、副会長を勤め、八一年には第一副会長の座に就いていた。また同氏は、ウエストバージニア・ミュージック&ベンディング・アソシエーション（WVMVA）の役員として積極的に活動しているほか、地域社会にも貢献している——とのことである。

AMOAはアミューズメント（ギャンブルではない）マシンやジュークボックスを扱うオペレーターを中心とした全米団体であるとともに、米国以外の会員を含む国際団体でもある。会員数は二千社を越す、AM業界では世界最大の組織。AMオペレーターのためのさまざまな活動をしているが、恒例のAMOAエキスポはそのひとつである。なお今年から会費が改訂された。新会費（年額）は次のとおり。

オペレーター＝設置台数によって異なる＝ゼロ台から百台までは百二十五㌦、百一台から三百台までは二百㌦、三百一台から五百台までは三百五十㌦、五百一台から七百五十台までは五百㌦、七百五十一台から九百九十九台までは六百五十㌦、千台を越える場合は八百㌦プラス百台ごとに五十㌦。メーカー＝四百㌦、ディストリビューターまたは部品関係業者＝三百㌦、その他百五十㌦。

また、よく指摘されることであるが、各州ごとのAMオペレーター協会は、AMOAと組織上のつながりはなにひとつない。たとえばウェストバージニア州のWVMVAは、AMOAの「支部」ではなく別々の組織なのである。従ってあるオペレーターが全米協会に加入していて地方協会に加入していない場合もあるし、その逆もありうるわけだ。なお現在全米五十州のうち地方協会のあるのは四十州とのこと。

AMOAで初の女性会長となったレオマ・バラード氏

バリー社の重役

シェアー氏が退職

ミッドウェー、バリー、バリージャパンを歴任

日本にもなじみの深いバリー社のロス・B・シエアー氏が二月二日付で同社を退職することになった。

十一月二十三日、同社ならびにシェアー氏が発表したところによると、バリー社のスペシャル・マーケット&プロダクト・ディビジョンのロス・シエアー社長は二月二日付で退職することになった。シェアー氏は「バリー社を去る決心をするのは大変困難だった。しかしながらバリー社と私は、私がアミューズメントとギャンブルの業界において今後も仕事をさせてもらえることで、私の退職に関し合意に達した。バリー社で過ごした十四年間は私の生涯に大きな位置を占めている。その間育まれた協力関係や友情は、私の残りの人生でも生き続けるだろう」と語っている。

バリー社のロバート・E・ミューレーン会長兼社長は「大変残念だがシェアー氏の辞職を認めた。彼はバリー社の発展に多大な貢献をしてきた。彼がいなくなっても、私たちは彼がベストを尽し、幸福になることを祈るものである」と述べている。なお、シェアー氏は今後どうするかについては、一月一日以後発表したいとしている（二月二日付退職だが、すでにシェアー氏は実質的に退職しているとのことだ）。

シェアー氏は、バリー社の子会社であるミッドウェー社のマーケティング担当副社長を経て、バリー社のマーケティング担当取締役となり、日本での現地法人である㈱バリー・ジャパンの社長を兼ねていたが、八〇年三月四日付でバリー本社の新部門であるスペシャル・マーケット&プロダクトディビジョンの社長に専任となっていた。

ロス・シェアー氏

TVゲーム機の社会性に関し

積極姿勢強調

セガ/グレムリン会合でローゼン氏

さきほどのAMOAエキスポのさいに開かれた米国セガ/グレムリン社のディストリビューター会合で、セガ社のデビット・ローゼン会長兼社長が、TVゲームの今後の確実な見通しについて基調演説を行ない、話題になっている。

演説内容はかなり長くここでは要約にとどめるが、要はTVゲームブームが社会的になっており、それにつれて「このブームは一過性の流行」とか「社会的に無益なもの」とかいう声が一般マスコミで流されているが、決してそんなことはない、とするもの。

——業界が絶えず高度な技術開発を続けることが将来性を保障している。TVゲームはコンピューター時代において長く待たれていたものであり、それゆえ〝時代の象徴〟とも言えるものである。これらの技術は決して一過性のものでなく、将来にわたって発展していくものであり、また無益なものでなく社会の需要に沿って供給される有益なものである。

——私たちはAM業界がもたらした巨大な社会的利益をこそ強調しなくてはならない。第一に、TVゲームは受身ではなく態動的な形態の娯楽である。第二に、TVゲームは頭脳の活動を活発にさせるという効用がある。第三に、TVゲームは精神的ストレスを解放する効用がある。第四に、とくに学校教育で必要とされる集中力を養うという効用がある。第五に、これは私的なことだが、私にとってもTVゲームは最高の娯楽価値がある、ということである。

——TVゲームの重要な社会的意義を知ることが大切であり、その上でマスコミや社会風潮に対処することが必要だ。そしてその上に必要なのは人びとに提供する優れたTVゲームを次々と投入することだ。

ローゼン氏はおよそ以上のとおり語っている。

10年ぶりに開かれる欧州大型機ショー

シャウステラー82

1月9～14日、デュッセルドルフで

IAAPA81ショーが終って、世界の遊園地関係業者の眼は一月上旬に西独、デュッセルドルフで開かれる「シャウステラー82」に移っている。

日本にあまりなじみのないこのショーは、西ドイツの遊園業連盟（ドイッチャー・シャウステラーブンデ、略称DSB）が毎年開いている総会を兼ねて催す遊園地関係の総合的展示会で、この種のものでは一九七二年以来、十年ぶりの大きな国際ショーとなる。会議のほうは第三十三回DS総会と、第十三回ヨーロッパ遊園業連盟総会が開かれる。

「シャウステラー82」はデュッセルドルフの新しい見本市会場（メッセゲレンデ）内のコングレスホールで、一月九日から十四日まで、土日が午前十時から、その他は午前十一時から、毎日午後七時まで開かれる。展示されるのは①大型、小型の乗物機、遊園施設、ゲーム機、②関連する電気、油圧などのシステム、③関係するテント、塗料などの付属品、④移動用品、⑤その他——となっており、いわばIAAPAショーのドイツ版、しかも十年に一度のショーであるということができる。

最新情報によると出展社の数は百八十六社（九ヵ国）となり、一万二千平方㍍の展示会場がこれで一杯になるとのことである。西ドイツ以外からの出展社は、米国のそれを含め三十七社にのぼり、これらが会場面積の約半分を占めている。また米国シカゴ郊外に本拠を置くIAAPAでは、この催しを重視し、米国から視察ツアーを派遣するとともに、一月十一日の夕刻、デュッセルドルフ・インターコンチネンタルホテルで同協会の国際メンバーを対象としたレセプションを開くことになっている。

また出展社のひとつであるオランダのペコマ社は会場近くに「パラタワー」をすでに設置して、話題となっている。これは六つのパラシュートを上下させるもので、高さは三十二㍍のタワーとなっている。シャウステラー82の雰囲気を盛りあげつつある、と言われている。

「シャウステラー82」の会場となるデュッセルドルフ見本市会場のコングレスセンター

新シリーズ

全国縦断ゲーム場ルポ

第1回 大阪ミナミ・千日前

前シリーズでは全国の繁華街を中心としたゲーム場の現状を、二年間三十六回にわたって紹介してきました。この間にインベーダブームが下火となり、各地のゲーム場では厳しい変化と試行錯誤を迫られてきています。

今回から新たに「全国縦断ゲーム場ルポ」がスタートしますが、基本的には前シリーズの方法を踏まえて、いよいよ底力を発揮しようとする各地のオペレーターを紹介します。

上の写真は「リノ戎橋店」。リノ各店では店頭に1ゲーム10円の機械を設置し売上金を福祉関係に寄付する予定。下の写真は同店の前田正夫店長

大阪難波あたりは〝ミナミ〟と呼ばれ、梅田界隈の〝キタ〟とともに西日本の大歓楽街として知られている。どちらかと言えばミナミのほうが庶民的な雰囲気。この界隈は戎橋筋、千日前、南海通りのアーケード街を中心に、「ナンバ地下センター」「虹のまち」「ナンバCITY」「なんなんタウン」という大地下街とともに一日中若者を中心とした人ごみでごったがえしている。

ゲーム場については前述のアーケード街に集中しており、互いに競い合っている面もうかがえるが、約一年前に比べるとゲーム場数も少し減り、どの店もそれなりの運営ノウハウを確立しているようで落ち着きを見せている。またインベーダーブームの〝後遺症〟と言われるものも一応克服したように思われる。

ただこの界隈にはアーケードゲーム機といわゆるGマシンとを併設した店があるようだが、これは健全娯楽とはおよそかけ離れた運営をしているため、当然ながら本シリーズの対象外とした。地図の範囲内には正常でないゲーム場は比較的少ないそうで、最も賑やかな通りを少しはずれると、わけのわからない「ゲーム喫茶」や「ピンゴ喫茶」というアングラコーナーが乱立しているという。

そういう中で健全営業を徹底強化し、しかも堅実な経営を展開しているのが㈱アポロの「アメニティパーク・リノ」チェーンで、ミナミに四軒、キタに一軒ある。同社では顧客へのサービス、女性客へのキャンペーンなどを精力的に行ない、かつ機械に対して厳しい態度を持ち、従業員教育も徹底されている。またリノ各店では、店頭に「十円チャリティマシン」を設置している。これはNAOの近畿支部が昨年十一月、その売上金を国際障害者年参加協議会に寄付するためのキャンペーンを実施（詳細は本紙前号に既報）したが、これを機に同社ではその時に使用した一ゲーム十円の機械をそのまま設置し、独自に福祉関係へ売上金を寄付しようというもので、業界のイメージアップにも努力している。

「リノ戎橋店」の1階フロアのようす。店内の明るくて清潔な感じには好感が持てる

データ（順不同）

アメニティパーク・リノ千日前店　南区難波新地5-25、☎641-8851、本社＝㈱アポロ（☎631-8055）
アメニティパーク・リノ戎橋店　難波新地5-42、☎633-6152、本社＝同上。
アメニティパーク・リノ南海通店　河原町1-1556、☎643-7166、本社＝同上。
スーパーマン　難波新地5-42、☎644-4968、本社＝コンソリーデーテッド通商㈱（☎308-5015）
南街ゲームセンター　難波5-44、南街会館2階、☎632-0897、本社＝㈱セガ・エンタープライゼス（☎03-742-3171）
ゲームスポット吉本　河原町1-1514、☎643-4384、本社＝同上。
カジノジャパン　河原町1-1514、☎643-4466、本社＝㈱大日本興産（☎213-2631）
大劇ゲームプラザ　河原町1-1550、大劇会館2階、☎643-2452、本社＝㈱タイトー（☎03-264-8611）
コインピア・カマロ　河原町1-1553-2、☎643-7924、本社＝㈱富士リース（☎562-7655）

上の写真は「リノ千日前店」2階、下の写真は「リノ南海通り店」

上の写真は終日活気のある「南街ゲームセンター」の店内のようす。写真手前は10円から50円のコーナー、奥のフロアは100円コーナーとメダルゲーム機を設置。下の写真は「ゲームスポット吉本」のようす

独自の運営方針で共存

リノチェーンで最近とくに勢いづいてきたのが「戎橋店」。昨年七月に増改築して以来、規模および売上げの面でも同チェーンのトップクラスと肩を並べるようになったという。同店は三フロアあり、地下はテーブル型TVゲーム機のみ、一階は各種アーケードゲーム機とメダルゲーム機、二階はバリースロット、TVスロット、ビンゴ、それに「ジャンピューターコーナー」を設置しており、総フロア面積約百坪、設置機械はTVゲーム機九十数台、メダルゲーム機八十台、その他アーケードゲーム機約十台という構成。レイアウトは少し窮屈な感じもするが、店内全体が大変明るく清潔な雰囲気であることが好印象を与えている。同店の前田店長は「当店の特徴は一見の客が多いことで、それだけにフロアや機械のメンテナンス、従業員の客への応対などが大切になる」と語る。なお同店では戎橋筋商店会が実施する行事に全面協力しており、年末には一定得点以下しか出さなかった者に商店会実施の福引の券を進呈した。

「リノ千日前店」は地下と中二階の二フロアでの営業で、地下はスロットマシンを中心としたメダルゲーム機六十台と対人ゲーム機四台、中二階はテーブル型TVゲーム機約六十台を中心にアーケードゲーム機約八十台を設置、両フロアとも約五十坪。同店の上原氏は「当店は対人ゲームをメーンに大人の客を対象に運営している。客層を広げるためとくに女性客へのアピールに努め、健全性を強調している。店内が暗く、また何かトラブルが起こったりすると女性客が減るので、その点に気を使う」と語る。

「リノ南海通店」は約二十五坪の小規模な店だが、常連客を中心に地道な運営を続けており、売上げも安定しているという。店内には植木や造花などをふんだんにあしらい非常にさわやかなムードを出しており、殺風景になりがちな小規模ゲーム場の弱点を十分にカバーしている。設置機械はテーブル型TVゲーム機二十台が中心で、アーケードゲーム機計約三十台を両側の壁際に沿って配置。柳田店長は「健全性にかけては当店が一番と誇りを持っている」と語る。

この界隈での老舗「南街ゲームセンター」は地下鉄難波駅に続く地下中二階にあることから、終日活気づいているようだ。フロア面積約八十坪にテーブル型TVゲーム機約五十台を中心にその他アーケードゲーム機、メダルゲーム機など計約百台を設置。入口の前のフロアにはゴルフ練習機三台を設置し、サラリーマンの人気を集めている。同店の沢井氏は「アーケードゲーム機は一ゲーム十

次ページへ続く

全国縦断ゲーム場ルポ ① OSAKA ミナミ・千日前

円、五十円、百円の各コーナーに分けている。これにより古いゲーム機にも客が流れるようになった」と語る。同店では一ゲーム十円のフリッパーも設置し、結構売上げがあるという。

「ゲームスポット吉本」はもとボウリング場だったところで、約四十坪をゲーム場に使用。テーブル型TVゲーム機約四十台を中心として、周囲の壁際にアップライト型ゲーム機とフリッパーなどを並べ、計六十数台を簡素なレイアウトで設置。この隣りのフロア約二十坪に卓球台三台を設置している。同店は「南街」とともにセガ社の運営だが、オーナーとの関係などで「南街」のゲーム場のほうに力が入っているようだ。

「大劇ゲームプラザ」は大劇会館二階にあり、約九十坪のフロアにテーブル型TVゲーム機約五十台を中心にフリッパー、プライズマシン、その他アーケードゲーム機、メダルゲーム機と機種も豊富な計百二十台を設置。

2階での運営で機種も豊富な「大劇ゲームプラザ」の店内のようす

大城店長は「二階での営業で入口も狭いので、一階入口に数台のゲーム機を設置し階段部分にも種々のポスターを掲示して、二階に興味を持たせるよう努めている。二階に入ると店内奥まで真っすぐに少し広い通路を設け、通路両側に最新機種を設置しアピールしている」として、一階入口から二階店内の奥まで一貫して客を導き入れるシステムを強調。また同氏は「女性はグループで来店し、二人で同時プレイができるゲーム機に集中するようなので、そういう機種の配置も工夫している」と語る。なお同店の隣りのフロアには球速測定機を数台設置し、同会館オーナーにより運営されている。これとゲーム場を総称して「ゴングランド」と名付けられ、一階と二階の入口部分にキングコングの大きな造形を設置しアピールしている。

「コインピア・カマロ」の入口部分のようす。左隣は映画館、右隣は有名なウナギ屋

「コインピア・カマロ」は一階と二階での運営で、両フロアとも約三十坪。店頭に数台のアーケードゲーム機、一階にテーブル型TVゲーム機約三十台とフリッパーなど数台、二階にはスロットマシンを中心にメダルゲーム機約二十台、計六十数台を設置。店内には電光点滅によるイルミネーションも設置しており、少し落ち着かない感じもなきにしもあらず。

「スーパーマン」は店頭に数台のアーケードゲーム機のほか、半分に切断した自動車を設置している。その車にはあやしげな顔をした人形の運転手も乗っており、店の前を通る客に強烈なアピールをしているが、店内は少し暗くて装飾もほとんどなされていないので、一見の客にとっては少々期待はずれの感もあるようだ。約三十坪のフロアにテーブル型ゲーム機約二十台（うち八台がTV麻雀ゲーム）を中心にTVドライブゲーム機、フリッパーなどのアーケードゲーム機と、スロットやパチンコ式のメダルゲーム機約二十台を並べ、計約五十台を設置している。

「カジノジャパン」は道頓堀の近くにある同名店が本店で、同店はその姉妹店である。もとは少しこった喫茶店であったため、店内は複雑な構造になっている。基本的には一階から三階までの三フロアだが、一階は天井が高くてすぐ上が三階になっており、二階は中二階の形で横にはみ出したフロアとなっている。一階はバリースロット二十五台が中心で、二階はテーブル型TVゲーム機のみ、三階はテーブル型TVゲーム機とパチンコ式メダルゲーム機をそれぞれ数台を設置。店頭に設置のアーケードゲーム機と合わせ、計約六十台を設置している。同店は主として夕方から深夜にかけてサラリーマンを対象にしているため、昼間は少し活気に欠けているようである。

「カジノジャパン」の店頭にて。日曜祝日の前日にはオールナイト営業を実施

「スーパーマン」の店頭部分。店内から飛び出した形の自動車に進行く人も注目

オペレーターのための 電気の広場

ABCからマイコンまで

連載第5回

白熱灯、蛍光灯の発光

夜ともなると街のなかは光で満ちあふれる。ビルの窓や車のヘッドライトなど、もはや私たちの暮らしと光は切っても切れないものになっている。こうした光はいったいどのようにして作られているのだろうか。

昔は光といえば、ろうそくやたいまつを燃やして作る炎しかなかったが、現代の光はほとんどが電気で作られたものなのだ。では、目に見えない電気がなぜ光に変わるのか。今回はこの光と電気について考えてみたい。

電灯のフィラメントは発熱、発生する抵抗器

電気が光に変わるものの中で、私たちにもっとも身近なものは懐中電灯と蛍光灯だろう。この二つを中心に電気が光に変わって行く様子をくわしく見てみよう。

懐中電灯と蛍光灯では、光が出るしくみはまったく違っている。そこでまず、懐中電灯の場合を考えてみよう。懐中電灯には豆電球（図1）が使われている。実際に光を出すのは豆電球の中のフィラメントと呼ばれる部分だ。連載第一回目の最後の部分で、抵抗に電流を流すと、熱が出たり光が出たりすると簡単に述べたが、豆電球のフィラメントもこの抵抗の一種なのだ。

図1 豆電球のしくみ

たとえば朝夕のラッシュアワーの通勤電車を思いうかべていただきたい。ラッシュアワーの電車の中で別の車両へ移動するのは容易なことではない。まわりの人とぶつかり合いながら、押し合いへし合いしてやっとのことで隣りの車両に移った経験をお持ちの方も多いことだろう。このときに消耗した体力や摩擦などが熱に変わり、電車の中がむし暑くなってくる。抵抗のあるところを電気が通るときも、これと同じようなことが起って熱が発生するわけだ。

〝ジュールの法則〟、「白熱電球」の光るわけ

この抵抗の発熱量には一定の法則がある。「電流が一定の場合には発熱量は抵抗に比例し、抵抗が一定の場合の発熱量は電流の二乗に比例する」のだ。つまり、簡単に言えば、抵抗が大きいほど発熱量が大きく、電流が増えればその二乗倍ずつ発熱量が大きくなるということだ。この法則は発見者の名をとって「ジュールの法則」と呼ばれており、熱量やエネルギーの単位にも「ジュール」が使われている。これで抵抗から熱が出ることはわかったが、これと光はどういう関係があるのかといわれるだろう。

そこで普通、熱が発生して物質の温度があがるとどうなるかを考えてほしい。たとえば電気コンロでは温度が上がると赤色に見えることはよくご存知だろう。この時の温度がおよそ八〇〇度である。温度をさらに上げ続けて二〇〇〇度を超えると、この色は「白色」になる。つまり光っているのだ。豆電球のフィラメントはたいへん抵抗が大きく、温度が高いために、あの白色の光を出しているというわけだ。

一般の電球（白熱電球）が光るわけも、この豆電球と同じ理由である。

発熱によらない蛍光灯 蛍光面に紫外線が当る

これに対して、蛍光灯は別に温度が上がって抵抗が光っているわけではない。実際、蛍光灯を割ってしまった経験をお持ちの方ならまん中の部分にはなにもなかったことを覚えておいでだろう。あのなにもない蛍光灯がなぜ光るのだろうか。それにはちょっとした秘密があるのだ。

蛍光灯のしくみは図2のようになっている。両端にフィラメント。これは豆電球のフィラメントと同じで、抵抗の大きい電線だが役割は少し違っている。そしてガラス管の中には水銀のガスと少量のアルゴンガスが入っている。さらに管の内側には「蛍光物質」が一面に塗られている。蛍光灯では、フィラメントそのものが光を出すわけではなく、この蛍光物質に紫外線があたって光っているのだ。これが蛍光灯が光る原理である。

突然紫外線の話が出てきてとまどわれたかもしれない。だがこの紫外線がどうして出るのかさえわかれば、蛍光灯がわかることになる。蛍光灯は紫外線が蛍光物質にぶつかって光っているのだから。

紫外線の話に入る前に、学校の理科の授業を思い出していただきたい。「真空放電」の実験を覚えておられるだろうか。図3のように細長いガラス管の両端の電極板に電圧をかけておき、ガラス管の中を真空にしていくというものだ。真空に近づくと空気という絶縁物がなくなって、うすい赤紫色の光が出るようになる。これが真空放電現象だ。実際には真空中を流れた電流が光っているわけではなくて、ガラス管の中に残っていたガスが光っているのである。

図2 蛍光灯のしくみ

〝真空〟状態にある蛍光管の中で紫外線発生

簡単に真空の中を電気が流れたといったが、実は真空中に残っていたガスを通して電気が流れたのだ。両端の電極板に電圧がかかっていたためにマイナス極の電子がプラス極に引っぱられて電極から飛び出す。飛び出した電子はガス（原子）にぶち当たってガスの中の電子をたたき出す。このたたき出された電子がまた隣のガスの電子をたたき出す。これをくり返して電子がプラス極にたどり着くというわけだ。全体を通してみると、あたかもマイナス極を飛び出した電子がそのままプラス極に到着し、これと逆向きの電流が真空中を流れたかのように見えるということだ。

蛍光灯ではこのガスとして水銀ガスが使われている。電子がこの水銀ガスにぶつかり、別の電子をはじき出すということを順々にくり返して、蛍光灯のフィラメントとフィラメントの間に電流が流れるわけだ。電子が水銀ガスにぶちあたるとき、余分なエネルギーを光として放出する。この目に見えない光が紫外線なのだ。蛍光灯ではこの紫外線が、ガラス管の内側の蛍光物質にあたって、あの白色の光を出しているのである。

図3 真空放電の装置

なぜ蛍光灯はすぐ光が出ないかという疑問に

話は変わるが、白熱電灯ではスイッチを入れるとすぐ光が出るのに、なぜ蛍光灯はすぐに光が出ないのかと疑問に思われたことはないだろうか。

これは、光を出す原理が違っているためだ。蛍光灯ではガスの間に電流を流すために最初だけは非常に高い電圧が必要なのだ。

現在の蛍光灯には二つの点灯方式がある。その原理を簡単に説明しよう。一つは卓上スタンドのように点灯スイッチを何秒間か押し続けて、スイッチを離したときに蛍光灯がつくタイプのものである。

この方式の蛍光灯では点灯スイッチを押したときにフィラメントが加熱して電子が飛び出すが、ガスにぶち当たるほどのエネルギーはない。そこで最初だけ勢いをつけるため、点灯スイッチを切る。すると安定器から高い電圧が出て、飛び出していた電子を強力にプラス極に引っ張り電流が流れ始める。

蛍光灯は交流で点灯するので、次の時には今プラス極だったフィラメントから電子が飛び出して反対側に進むことになる。このときには、フィラメントの抵抗から出る熱だけでなく先ほどの電子がフィラメントにぶちあたるエネルギーも手伝って、フィラメントが熱くなっているので、もう高い電圧は不要というわけだ。

蛍光灯の点灯SWを自動化したグローランプ

もう一つの点灯方式はグローランプと呼ばれる点灯管を使ったものだ。このグローランプが点灯スイッチの役割を自動的に果してしまうようになっている。

まずスイッチを入れるとグローランプが青く点灯する。そのうち、グローランプが加熱してバイメタルの部分が変形し、ショート（短絡）して回路がつながる。そして蛍光灯のフィラメントが熱せられる。やがてグローランプが冷却してきて回路が切れる。このときに安定器から大きな電圧が出て、蛍光灯が点灯するというしくみだ。これを簡単に図にしてみたのが図4である。この中でコンデンサーというものが使われているが、これは高圧の電圧が発生する時に出る雑音を防止するのに役立っている。コンデンサーには電気を蓄える性質があり、高圧のために生じる火花を小さくすることができ、火花による雑音を防いでいるのである。

①●点灯管が光る
②●熱で点灯管がショート ●フィラメントが加熱する
③●点灯管は冷えてオープン ●安定器が高い電圧を一瞬 蛍光灯がつく

図4 グローランプによる蛍光灯の点灯

現在有効な AM機の電気用品型式認可番号

(昭和52年1月～56年12月の5年間の許可・更新番号)

① 凡 例

記載要領は認可番号、認可年月日、事業者名(都道府県名)の順。認可年月日の下段の( )内は更新認可の発効日付である。

② 昭和52年1月1日以降、昭和56年12月上旬までに認可された電気遊戯盤、電気乗物、光源応用遊戯器具、電子応用遊戯器具をすべて収録した。

日本電気用品試験所による発表をもとにしたが、昭和56年2月以降の認可分については官報に基づいて作成した。従って正式の認可年月日は空欄にとどめておいた。

③ 昭和53年3月以来、電子応用遊戯器具という新しい区分が誕生した。それまで「電気遊戯盤」に区分されていたTVゲーム機は、それ以後「電子応用遊戯器具」として区分されたのである。区分変更以前のTVゲーム機には※印を付しておいた(型式区分の内容で判断した)。

④ 電気事業者(製造・輸入とも)の名称はそのとおりなので、販売実務上のいわゆるメーカー名と異なる場合がある。そのような場合でも、これらの電気用品に付された▽表示プレートには両方の名を記していることが多いように見受けられる。

⑤ ここに記載した電気用品の型式認可の有効期間はいずれも5年間である。つまり認可年月日から5年間は有効であるが、それ以降は効力を失う。有効でない型式番号で製造される電気用品は、もちろん違法電気用品である。

⑥ ほとんどのゲーム機は電気用品取締法の対象であり(そうでないのも一部ある)、必ず▽表示が付されることになっている。電気用品取締法を十分に守った製品かどうかを見ることも、ゲーム機購入の際の習慣としてほしいものである。

電気遊戯盤

- ▽91-14367 52.1.12 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽91-14396 52.1.12 昭和鉄工㈱(東京)
- ▽91-14401 52.1.19 ㈱関西精機製作所(京都)
- ▽91-14410 52.1.19 武蔵企業㈱(埼玉)
- ※▽91-14456 52.2.3 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽91-14457 52.2.3 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽91-14479 52.2.10 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-14494 52.2.10 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ※▽91-14529 52.2.17 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ※▽91-14548 52.2.25 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ※▽91-14549 52.2.25 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽91-14580 52.3.14 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽91-14608 52.3.16 新菱電機工業㈱(神奈川)
- ▽91-14645 52.3.29 富士電機製造㈱(神奈川)
- ▽91-14684 52.3.29 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽91-14686 52.3.29 ㈱ニシキ製作所(新潟)
- ※▽91-14688 52.3.29 ㈱ジャトレ(東京)
- ▽91-14832 52.5.10 ㈲こまや製作所(兵庫)
- ▽91-14910 52.5.23 内藤一郎(埼玉)
- ▽91-14913 52.5.23 ㈱ジャンボ商会(愛知)
- ▽91-14914 52.5.23 ㈱ジャンボ商会(愛知)
- ▽91-14932 52.5.27 ㈱ニシキ製作所(新潟)
- ▽91-14933 52.5.27 朝日産業㈱(東京)
- ▽91-14975 52.6.6 昭和鉄工㈱(東京)
- ▽91-14977 52.6.6 浪本昭七郎(大阪)
- ▽91-15021 52.6.17 森田展生(奈良)
- ▽91-15163 52.7.7 昭和遊園機械㈱(東京)
- ▽91-15164 52.7.7 昭和遊園機械㈱(東京)
- ▽91-15196 52.7.22 ㈱ニシキ製作所(新潟)
- ※▽91-15206 52.7.25 大森電気㈱(東京)
- ※▽91-15210 52.8.1 ㈱ナムコ(東京)
- ▽91-15237 52.8.9 長田電機㈱(大阪)
- ▽91-15238 52.8.9 矢野公一(愛知)
- ▽91-15241 52.8.9 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-15242 52.8.9 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-15249 52.8.10 ㈱関西精機製作所(京都)
- ▽91-15253 52.8.10 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽91-15269 52.8.19 辰巳電子工業㈱(大阪)
- ※▽91-15291 52.8.25 ㈱エスコ貿易(東京)
- ▽91-15292 52.8.25 高砂電器産業㈱(大阪)
- ▽91-15350 52.9.6 ㈱ニューギン(愛知)
- ▽91-15365 52.9.7 インターナショナル コインマシーン㈱(東京)
- ▽91-15425 52.9.28 任天堂㈱(京都)
- ▽91-15437 52.9.28 ㈱ナムコ(東京)
- ▽91-15467 52.10.6 ㈲ヴィアンドヴィ貿易(東京)
- ▽91-15475 52.9.21 昭和遊園機械㈱(東京)
- ▽91-15491 52.10.12 東洋娯楽機㈱(東京)
- ▽91-15494 52.10.12 任天堂㈱(京都)
- ▽91-15511 52.10.14 ㈱エスコ貿易(東京)
- ▽91-15515 52.10.18 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽91-15516 52.10.18 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-15517 52.10.18 ウチナダ電子工業㈱(石川)
- ▽91-15532 52.10.18 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-15535 52.10.25 コナミ工業㈱(大阪)
- ▽91-15606 52.11.10 ヨートー㈱(東京)
- ▽91-15679 52.11.24 昭和遊園機械㈱(東京)
- ※▽91-15695 52.11.28 ㈲ボナンザ・エンタープライゼズ(神奈川)
- ▽91-15708 52.11.28 パブコ機器㈱(大阪)
- ▽91-15709 52.11.28 ㈱三共(東京)
- ▽91-15727 52.11.28 ㈱タイトー(東京)
- ※▽91-15741 52.12.6 ㈱正国電機(埼玉)
- ▽91-15746 52.12.6 都島興産㈱(大阪)
- ※▽91-15806 52.12.14 パシフィック工業㈱(東京)
- ※▽91-15818 52.12.15 ㈱ナムコ(東京)
- ▽91-15837 52.12.22 ㈱茨城富士(埼玉)
- ▽91-15869 53.1.14 奥村遊戯㈱(愛知)
- ▽91-15870 53.1.14 奥村遊戯㈱(愛知)
- ▽91-15889 53.1.18 ㈱カトウ製作所(東京)
- ▽91-15899 53.1.18 ㈲こまや製作所(兵庫)
- ※▽91-15900 53.1.18 糸洲清正(東京)
- ※▽91-15938 52.12.26 ㈱ショウエイ(東京)
- ▽91-15959 53.2.3 豊丸産業㈱(愛知)
- ▽91-15960 53.2.3 豊丸産業㈱(愛知)
- ※▽91-15961 53.2.3 ㈱八千代電器産業(東京)
- ▽91-15978 53.2.3 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽91-15980 53.2.3 中村電子工業㈱(三重)
- ▽91-16044 53.2.13 ㈱関西精機製作所(京都)
- ▽91-16055 53.2.14 金子誠(東京)
- ▽91-16060 53.2.14 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-16066 53.2.17 和光電機㈱(東京)
- ※▽91-16104 53.2.22 パシフィック工業㈱(東京)
- ※▽91-16105 53.3.22 パシフィック工業㈱(東京)
- ※▽91-16110 53.2.22 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ※▽91-16157 53.2.27 ㈲東洋製作所(神奈川)
- ※▽91-16158 53.2.27 ㈱ジャトレ(東京)
- ▽91-16181 53.2.28 高砂電器産業㈱(大阪)
- ▽91-16243 53.3.29 ㈱八千代電器産業(東京)
- ▽91-16244 53.3.29 ㈱八千代電器産業(東京)
- ▽91-16275 53.3.30 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-16325 53.4.14 シャープ㈱(大阪)
- ▽91-16371 53.4.28 大洋技研㈱(兵庫)
- ▽91-16403 53.5.8 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-16453 53.5.15 神戸電波㈱(兵庫)
- ▽91-16460 53.5.15 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-16706 53.7.4 ㈱ナムコ(東京)
- ▽91-16711 53.7.11 オートジャン㈱(和歌山)
- ▽91-16973 53.7.26 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-16997 53.8.11 土井清二(東京)
- ▽91-17013 53.8.11 ㈱三共(愛知)
- ▽91-17014 53.8.11 ㈱三共(愛知)
- ▽91-17195 53.8.25 日野㈱(広島)
- ▽91-17196 53.8.25 日野㈱(広島)
- ▽91-17331 53.8.31 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-17353 53.9.21 日本パルスモーター㈱(東京)
- ▽91-17363 53.9.21 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽91-17418 53.9.22 ㈲こまや製作所(兵庫)
- ▽91-17449 53.9.27 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-17567 53.10.5 三共技研㈱(群馬)
- ▽91-17572 53.10.5 ㈱三共(東京)
- ▽91-17616 53.10.12 ㈱エスコ貿易(東京)
- ▽91-17623 53.10.12 ㈱ロジテック(神奈川)
- ▽91-17826 53.10.16 コナミ工業㈱(大阪)
- ▽91-17899 53.11.7 平和工業㈱(群馬)
- ▽91-17997 53.11.16 ㈱ジャンボ(愛知)
- ▽91-18159 53.11.25 青葉工業㈱(神奈川)
- ▽91-18160 53.12.4 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-18173 53.12.2 ㈱三共(東京)
- ▽91-18216 53.12.7 オリエンタル遊園設備㈱(富山)
- ▽91-18228 53.12.2 アルマ電子工業㈱(大阪)
- ▽91-18299 53.12.21 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-18530 54.2.2 京楽産業㈱(愛知)
- ▽91-18531 54.2.2 京楽産業㈱(愛知)
- ▽91-18534 54.2.2 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-18573 54.2.9 ㈱バリー・ジャパン(東京)
- ▽91-18712 54.2.22 ㈱シグマ(東京)
- ▽91-18730 54.2.23 長田電機㈱(大阪)
- ▽91-18838 54.3.9 ㈱三共(東京)
- ▽91-19033 54.4.4 昭和遊園機械㈱(東京)
- ▽91-19118 54.4.11 東洋娯楽機㈱(東京)
- ▽91-19217 54.4.20 ㈱ニシキ製作所(新潟)
- ▽91-19273 54.4.28 ㈱カトウ製作所(東京)
- ▽91-19294 54.4.28 高砂電器産業㈱(大阪)
- ▽91-19341 54.5.9 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽91-19457 54.5.31 OSプロジェクト㈱(大阪)
- ▽91-19614 54.6.27 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-10560 54.7.12 (54.8.7) ㈱大信(兵庫)
- ▽91-19798 54.7.24 矢野公一(愛知)
- ▽91-20006 54.8.27 ㈱テーカン(東京)
- ▽91-20039 54.9.4 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-20080 54.9.12 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-20171 54.9.21 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽91-20222 54.10.1 ㈱大平技研工業(岐阜)
- ▽91-20483 54.10.31 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽91-20484 54.10.31 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-20485 54.11.5 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-20580 54.11.17 ㈱ナムコ(東京)
- ▽91-20611 54.11.26 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-20665 54.12.13 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-20700 54.12.11 電元オートメーション㈱(東京)
- ▽91-20701 54.12.11 ㈱関西精機製作所(京都)
- ▽91-20772 54.12.26 サミー工業㈱(東京)
- ▽91-21184 55.3.11 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-21242 55.3.18 澤田正勝(愛知)
- ▽91-21292 55.3.24 関西総業㈱(大阪)
- ▽91-21489 55.4.21 明昌特殊産業㈱(大阪)
- ▽91-21726 55.6.10 大伸機工㈱(佐賀)
- ▽91-21728 55.6.10 昭和技研工業㈲(埼玉)
- ▽91-22003 55.7.16 ㈱第一藤工業(愛知)
- ▽91-22085 55.8.12 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-22128 55.8.20 サミー工業㈱(東京)
- ▽91-22200 55.8.30 コナミ工業㈱(大阪)
- ▽91-22209 55.9.2 ㈱関西精機製作所(京都)
- ▽91-22251 55.9.18 ㈲ナタニ電子(兵庫)
- ▽91-22280 55.9.19 池本車体工業㈱(京都)
- ▽91-22367 55.9.30 ㈱八千代電器産業(東京)
- ▽91-22379 55.10.4 都島興産㈱(大阪)
- ▽91-22465 55.10.23 関西総業㈱(大阪)
- ▽91-22466 55.10.23 長田電機㈱(大阪)
- ▽91-22515 55.10.24 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽91-22552 55.11.5 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-22639 55.11.20 ㈲こまや製作所(兵庫)
- ▽91-22662 55.11.21 コナミ工業㈱(大阪)
- ▽91-22662-1 55.11.21 ユニオン電子工業㈱(大阪)
- ▽91-22714 55.12.6 ㈱マックス製作所(大阪)
- ▽91-22790 55.12.22 土井清二(東京)
- ▽91-22866 56.1.12 ㈱ソフィア(群馬)
- ▽91-22879 56.1.12 ㈱東平商会(静岡)
- ▽91-22880 56.1.12 ㈱大永製作所(神奈川)
- ▽91-22920 56.1.21 関東エナメル工業㈱(東京)
- ▽91-23043 三共電器㈱(群馬)
- ▽91-23083 エイコク電機産業㈱(大阪)
- ▽91-23138 ㈱フジスター(大阪)
- ▽91-23141 高砂電器産業㈱(大阪)
- ▽91-23158 明昌特殊産業㈱(大阪)
- ▽91-23170 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽91-23214 東洋娯楽機㈱(東京)
- ▽91-23343 高砂電器産業㈱(大阪)
- ▽91-23356 高砂電器産業㈱(大阪)
- ▽91-23514 平和工業㈱(群馬)
- ▽91-23535 池本車体工業㈱(京都)
- ▽91-23586 ㈱ハチオ(神奈川)
- ▽91-23595 大平技研工業㈱(岐阜)
- ▽91-23644 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽91-23648 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽91-23829 ㈱カトウ製作所(東京)
- ▽91-23837 ㈱タイトー(東京)
- ▽91-23855 ㈲こまや製作所(兵庫)
- ▽91-23937 ㈱エスコ貿易(東京)
- ▽91-24091 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽91-24132 ㈱バリー・ジャパン(東京)
- ▽91-24151 ㈲こまや製作所(兵庫)
- ▽91-24182 ㈱シグマ(東京)
- ▽91-24222 富士電子工業㈱(千葉)
- ▽91-24318 ㈱ナムコ(東京)
- ▽91-24381 ㈱タイトー(東京)

電気乗物

- ▽91-14560 52.3.3 谷口工業㈱(大阪)
- ▽91-14654 52.3.23 ㈱ホープ(東京)
- ▽91-15334 52.9.1 昭和鉄工㈱(東京)
- ▽91-15351 52.9.6 久保幸造(大阪)
- ▽91-15373 52.9.8 ㈱ホープ(東京)
- ▽91-15840 53.1.13 上野元夫(富山)
- ▽91-15853 53.1.13 大倉産業㈱(大阪)
- ▽91-15856 53.1.13 谷口工業㈱(大阪)
- ▽91-16179 53.2.28 金子誠(東京)
- ▽91-16180 53.2.28 コナミ工業㈱(大阪)
- ▽91-16321 53.4.14 ㈱タナカ製作所(神奈川)
- ▽91-16489 53.5.24 昭和鉄工㈱(東京)
- ▽91-16949 53.7.22 関東エナメル工業㈱(東京)
- ▽91-17439 53.9.26 ㈱ナムコ(東京)
- ▽91-17445 53.9.27 加藤繁一(大阪)
- ▽91-17517 53.9.12 ㈱三共(東京)
- ▽91-17688 53.10.21 朝日エンジニアリング㈱(徳島)
- ▽91-18731 54.2.23 キクチハンドメイズ工業㈱(大阪)
- ▽91-19458 54.5.31 東洋娯楽機㈱(東京)
- ▽91-20044 54.9.3 加藤繁一(大阪)
- ▽91-20651 54.11.30 ヤマコー工業㈱(愛知)
- ▽91-20813 55.1.11 日本娯楽機㈱(東京)
- ▽91-21935 55.7.16 日興精機㈱(大阪)
- ▽91-22172 55.8.29 関東エナメル工業㈱(東京)
- ▽91-22553 55.11.5 ㈱タナカ製作所(神奈川)
- ▽91-13105 56.1.12 (56.3.15) ㈱ホープ(東京)
- ▽91-24451 ㈱ホープ(東京)

電子応用遊戯器具

- ▽95-1481 53.4.17 七尾電機㈱(石川)
- ▽95-1545 53.8.8 任天堂㈱(京都)
- ▽95-1556 53.9.22 シャープ㈱(大阪)
- ▽95-1558 53.9.22 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽95-1571 53.9.29 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽95-1572 53.9.29 辰巳電子工業㈱(大阪)
- ▽95-1580 53.9.29 ㈱ロジテック(神奈川)
- ▽95-1581 53.9.29 七尾電機㈱(石川)
- ▽95-1590 53.10.21 富士電子工業㈱(千葉)
- ▽95-1600 53.10.13 コナミ工業㈱(大阪)
- ▽95-1601 53.10.13 パッケル測器㈱(東京)
- ▽95-1602 53.10.13 データイースト㈱(東京)
- ▽95-1603 53.10.13 ㈱ロジテック(神奈川)
- ▽95-1606 53.10.25 ㈱東亜セイコー(京都)
- ▽95-1621 53.10.31 広洋機器㈱(愛知)
- ▽95-1632 53.11.16 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽95-1635 53.11.24 富士電子工業㈱(千葉)
- ▽95-1648 53.12.16 長田電機㈱(大阪)
- ▽95-1653 54.1.6 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽95-1654 54.1.6 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽95-1655 53.12.25 七尾電機㈱(石川)
- ▽95-1659 54.1.18 大森電気㈱(東京)
- ▽95-1660 54.1.18 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽95-1663 54.1.24 長田電機㈱(大阪)
- ▽95-1664 54.1.24 打越ベンダーサービス㈱(大阪)
- ▽95-1665 54.1.24 電気音響㈱(東京)
- ▽95-1670 54.2.2 ㈱ゼネラル(神奈川)
- ▽95-1672 54.2.10 ㈱ウコー・コーポレーション(東京)
- ▽95-1675 54.2.21 ㈱三共(東京)
- ▽95-1679 54.3.1 ㈱ジャトレ(東京)
- ▽95-1700 54.3.22 大洋技研㈱(兵庫)
- ▽95-1701 54.3.22 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽95-1703 54.3.26 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽95-1654-1 54.4.20 ㈱東平商会(静岡)
- ▽95-1711 54.4.6 富士電子工業㈱(千葉)
- ▽95-1721 54.4.14 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽95-1723 54.4.20 菱藤電機㈱(兵庫)
- ▽95-1724 54.4.20 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽95-1731 54.4.25 ㈱シグマ(東京)
- ▽95-1735 54.5.11 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽95-1735-1 54.5.11 ㈲大永製作所(神奈川)
- ▽95-1736 54.5.11 サン電子㈱(愛知)
- ▽95-1740 54.5.11 任天堂㈱(京都)
- ▽95-1744 54.5.28 任天堂㈱(京都)
- ▽95-1754 54.5.28 エイコク電機産業㈱(大阪)
- ▽95-1757 54.6.1 ㈱ショウエイ(東京)
- ▽95-1758 54.6.1 ㈱ゼネラル(神奈川)
- ▽95-1760 54.6.7 ㈱エスコ貿易(東京)
- ▽95-1767 54.6.21 ㈱ショウエイ(東京)
- ▽95-1701-1 54.7.14 ㈱東平商会(静岡)
- ▽95-1701-2 54.7.16 ㈲大永製作所(神奈川)
- ▽95-1774 54.7.2 大洋技研㈱(兵庫)
- ▽95-1775 54.7.2 ㈱ワールドベンディング(大阪)
- ▽95-1776 54.7.2 太田喜代志(埼玉)
- ▽95-1779 54.7.13 ㈱大生電器(東京)
- ▽95-1782 54.7.16 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽95-1790 54.7.24 ㈱ロジテック(神奈川)
- ▽95-1791 54.7.24 コンピューターサプライ㈱(東京)
- ▽95-1798 54.7.30 高砂電器産業㈱(大阪)
- ▽95-1799 54.7.30 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽95-1800 54.7.30 ㈱ロジテック(神奈川)
- ▽95-1721-1 54.8.6 ㈱長谷川製作所(神奈川)
- ▽95-1801 54.8.6 大森電気㈱(東京)
- ▽95-1802 54.8.6 澤田正勝(愛知)
- ▽95-1812 54.8.22 ㈱八千代電器産業(東京)
- ▽95-1817 54.8.27 ㈱中部電機(長野)
- ▽95-1818 54.8.27 同和電気㈱(神奈川)
- ▽95-1819 54.8.27 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽95-1829 54.9.11 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽95-1830 54.9.11 ㈱ナムコ(東京)
- ▽95-1831 54.9.11 ㈱ナムコ(東京)
- ▽95-1832 54.9.11 コナミ工業㈱(大阪)
- ▽95-1835 54.9.20 日本物産㈱(大阪)
- ▽95-1836 54.9.20 日本物産㈱(大阪)
- ▽95-1837 54.9.20 ㈱ナムコ(東京)
- ▽95-1838 54.9.20 電気音響㈱(東京)
- ▽95-1839 54.9.20 ㈱エイコム電子機器(広島)
- ▽95-1840 54.9.20 ㈱協和産業(東京)
- ▽95-1847 54.9.26 富士電子工業㈱(千葉)
- ▽95-1848 54.9.26 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽95-1859 54.10.12 ㈱ユニバーサル(栃木)
- ▽95-1860 54.10.12 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽95-1860-1 54.10.12 ㈲大永製作所(神奈川)
- ▽95-1860-2 54.10.12 ㈱東平商会(静岡)
- ▽95-1861 54.10.12 ㈱三共(東京)
- ▽95-1867 54.11.2 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽95-1868 54.11.2 ㈱タイトー(東京)
- ▽95-1869 54.11.2 データイースト㈱(東京)
- ▽95-1877 54.12.14 ㈱ナムコ(東京)
- ▽95-1878 54.12.14 ㈲ボナンザ・エンタープライゼズ(神奈川)
- ▽95-1881 54.12.17 角野電機㈱(大阪)
- ▽95-1882 54.12.17 辰巳電子工業㈱(大阪)
- ▽95-1883 54.12.17 ㈱ロジテック(神奈川)
- ▽95-1889 55.1.22 アイ・シー電子工業㈱(群馬)
- ▽95-1890 55.1.22 データイースト㈱(東京)
- ▽95-1891 55.1.22 サミー工業㈱(東京)
- ▽95-1894 55.2.7 ㈱シグマ(東京)
- ▽95-1904 55.2.13 オリエンタル遊園設備㈱(富山)
- ▽95-1905 55.2.13 昭和遊園機械㈱(東京)
- ▽95-1912 55.2.16 サンリツ電気㈱(神奈川)
- ▽95-1920 55.3.10 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽95-1921 55.3.10 ㈱三共(東京)
- ▽95-1930 55.3.19 ㈱カトウ製作所(東京)
- ▽95-1571-1 55.5.10 ㈱東平商会(静岡)
- ▽95-1571-2 55.5.10 ㈱大永製作所(神奈川)
- ▽95-1953 55.5.6 ユニオン電子工業㈱(大阪)
- ▽95-1954 55.5.6 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽95-1958 55.5.10 東洋電気通信㈱(東京)
- ▽95-1963 55.5.13 ㈱ナムコ(東京)
- ▽95-1964 55.5.13 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽95-1999 55.6.17 日本物産㈱(大阪)
- ▽95-2001 55.6.20 電気音響㈱(東京)
- ▽95-2009 55.6.26 ㈱セガ・エンタープライゼス(東京)
- ▽95-2029 55.7.11 七尾電機㈱(石川)
- ▽95-2052 55.8.4 ㈱ナムコ(東京)
- ▽95-2057 55.8.18 ㈱タイトー(東京)
- ▽95-2068 55.9.4 ㈱ロジテック(神奈川)
- ▽95-2081 55.10.4 日昭電器㈱(東京)
- ▽95-2085 55.10.9 辰巳電子工業㈱(大阪)
- ▽95-2087 55.10.16 大洋技研㈱(兵庫)
- ▽95-2088 55.10.16 ジーエムサービス㈱(東京)
- ▽95-2093 55.11.10 成川滋(神奈川)
- ▽95-2094 55.11.10 サン電子㈱(愛知)
- ▽95-2098 55.12.2 任天堂㈱(京都)
- ▽95-2116 56.1.20 ㈱大永製作所(神奈川)
- ▽95-2122 ㈲北海製作所(東京)
- ▽95-2130 ㈱タイトー(東京)
- ▽95-2150 富士電子工業㈱(千葉)
- ▽95-2156 七尾電機㈱(石川)
- ▽95-2180 ㈱ハチオ(神奈川)
- ▽95-2183 ㈱テーカン(東京)
- ▽95-2184 ㈱テーカン(東京)
- ▽95-2185 ㈱ナムコ(東京)
- ▽95-2194 大森電気㈱(東京)
- ▽95-2204 データイースト㈱(東京)
- ▽95-2220 ユニオン電子工業㈱(大阪)
- ▽95-2222 ㈱レジャーインスツルメントクリエイター(大阪)
- ▽95-2260 コナミ工業㈱(大阪)
- ▽95-2269 パシフィック工業㈱(東京)
- ▽95-2273 長田電機㈱(大阪)

光源応用遊戯器具

- ▽94-2048 53.9.29 任天堂㈱(京都)
- ▽94-2340 54.4.27 ㈱関西精機製作所(京都)
- ▽94-2692 55.5.2 ㈱大永製作所(神奈川)
- ▽94-2743 55.7.2 ㈱関西精機製作所(京都)

探偵について（H）

序歌

おお
反復と回帰の季節よ
光の　また光の原初の
幻の季節、
　小さな池で花開き
興奮誘う盲目の水を
かき乱す光のそれ、
お前の輝く泉に映った
澄明な　陽の
影の何と鮮やかなこと
か、言語を知らぬ生命
の
　お前の流れ、細胞運
動や
分子活動は　何と能
弁なことか
おお
映像の浮かぶ時間よ
我々が幼時の
薬草を嗅ぎ　自らの誰
かも忘れ　口笛吹く
　子等のごとく　《不
　安定なもの》が
　その心ゆさぶる秘密
　の細部を伴ない
　我々の方へ駆け来る広
大な空間を夢見る時よ

W・H・オーデンはその詩集『新年の手紙』の序歌をこううたいはじめている。

新年の前には当然慌しい年の暮があり、オーデンの場合はこうである。同じ『新年の手紙』の第一部の冒頭。

冬・良心・国家といった　なじみの深い重荷を負って　上機嫌・恋・言葉・孤独　そして恐怖をとりとめもなく織りなし
あくる年の営みに向かい
　人々は街路を流れてゆく、
行くにつれ歌い　吐息つきつつ。
　高音や弱音　また疑惑の調子で
　我々の内省はすべてお定まりの
　思考の基準を堂々めぐりする、
《節約》・《犠牲》・《改革》の基準を。

連載小説〈8〉

和佐　健吉

「ちえっ　雄介の奴どうしたのかな」

「自分の方から会いたいと言ってきたくせに」

「もともとダンディな奴で約束の時間にぴたっと来るのがあいつの特技のひとつでもあったのだが」

「自動車にでもひかれっちまったのではないのだろうか」

「それにしても、ちと遅すぎる」

と、ひとりごち気味であった島本淳介は、一瞬ランボーの詩集を手にした愛すべき若い女の子と視線があってしまい、慌てて視線をそらし、その女性の濡れているような大きなよく動く黒い瞳から千千に連想が駆け回るうちに、あの時の暮からあの時の正月へと想いが束の間かえって行ったようだ。

オーデンもいっている

――とはいえ《時間》というものは孤独な人に話す場合は声音を和らげる――

この詩行にはオーデンの名高い自注も附されていた。

――『日記』の中で、マクシム・ゴールキイはある日気付かれずにトルストイに出くわしたことを語っている。トルストイは石の上で日なたぼっこをしているトカゲを熱心に見ていた。「お前は幸福かい」とトカゲに問うて、回わりを見まわして誰も見ていないと確かめた後、トルストイは内密の様子で「俺はそうじゃないんだ」と言った――

「不幸だった、あの時には、勿論、今も」

あの時、淳介の妻であった女も、今ランボー詩集を手にしている女の子と同じように大きく濡れてよく動く魅惑的な瞳が印象につよい女だった。

とにかく忙しい会社だった、早朝から深夜まで誰も仕事に追いまくられているかのような会社であった。

誰も一所懸命本当に古雑巾のようにくたくたになるまで毎日毎日働きづくめであったのに、賃金は毎月毎月下ってゆく一方であった。

当然倒産は間近であるようだ。

それにもかかわらず難波船の上で逃げ遅れた鼠たちが甲斐もなく走り回るかのように社員は倒産の不安をそうすることで打ち消せるかのごとく額に汗して働き詰めに働いていた、しいて働く理由をあげれば皆が働いているから働かなければならないということぐらいしか見当らなかった。

帰宅するのは仮寝のためだけでしかないかのようだった。

「あなた、あれだけ仕事で忙しいのに、毎月毎月給料が安くなってゆくというのはどういうことなの」

疲れきって、横になったとおもうともう鼾をかきだした淳介を強くゆすりながら妻はとがった声を出すのであった。

「ねえ、ちょっと、うちは塒とはちがうのじゃない」

「家庭の生活というものもあるのでしょう」

給料が下りだしてからはこれが妻にとってはひとつの欠かせない儀式になってしまったかのようだった。

淳介は資本主義社会においては貧しいということはもっとも性質が悪い悪であるとおもうようになった。

「とにかく一所懸命働いているのだから仕方ないんだろ」

「自分だけ外で食事をして酒を飲んで帰ったりして、どうせ仕事で飲んだというのに決ってるからいちいち聞く気もないけどさ」

淳介はじっと耐えに耐えていた。そうではないのだよ。遅くまで仕事で疲れきって空腹でどうにも仕様がなく、駅前の屋台でいちばん安い焼きそばで焼酎を一杯ひっかけて辛うじて家まで辿り着いたのだよ。だけど淳介は言葉にだして説明するのも惨めで沈黙で耐えることにした。目尻をつっと涙が流れおちた、と同時に遠くで除夜の鐘がなり新年になっていた。

時は流れる。

謹賀新年

アイレム株式会社
代表取締役 辻本憲三
〒541 大阪市東区安土町二—三〇 大阪国際ビル20F
電話 〇六（二六四）一三九一

朝日エンジニアリング株式会社
代表取締役 佐原十郎
〒599-03 大阪府泉南郡岬町淡輪一三八七—二
電話 〇七二四九（四）〇七八三

旭精工株式会社
代表取締役 安部寛
〒107 東京都港区南青山二—二四—十五 青山タワービル二F
電話 〇三（四〇一）六一八一

「アメニティパーク・リノ」
代表責任者 新井弘
戎橋本店 電話 〇六（六三三）六一五一
戎橋支店
千日前店 電話 〇六（六四二）八八五一
代表責任者 山本幸雄
法善寺店 電話 〇六（二一一）三二六六
南海通店 電話 〇六（六四三）六六五三
代表責任者 中原政義
梅田店 電話 〇六（三一二）一二二六

株式会社 アポロ
代表取締役 段為森
〒542 大阪市南区難波四—二—一
電話 〇六（六三二）八〇五五

株式会社アリス電子機器
代表取締役 太田周
〒530 大阪市北区東天満二—六—七 高橋ビル東八号館
電話 〇六（三五四）〇六三一

エース自動機株式会社
代表取締役社長 村上公伯
専務取締役 高野貞義
〒154 東京都世田谷区野沢二—二—〇—一
電話 〇三（四一〇）〇五二五

株式会社 エスコ貿易
代表取締役 森健次郎
〒108 東京都港区三田三—五—一六
電話 〇三（四五五）六五一一

オーケー興産株式会社
代表取締役 八尾嘉宥
〒600 京都市下京区烏丸通七条下ル 京都タワービル内
電話 〇七五（三四三）一〇八八

大阪レジャー機器協同組合
理事長 峯久
副理事長 田中熊雄
副理事長 中村欽也
専務理事 小林清治
理事 的場昭一
理事 中島一男
理事 楢原敬親
監事 松永二郎
〒543 大阪市天王寺区玉造元町九—六 大和ハイツ
電話 〇六（七六二）六七八七

大倉産業株式会社
代表取締役 大倉治
〒579 東大阪市日下町一—一—二九
電話 〇七二九（八四）六二六三

岡田物産株式会社
代表取締役 岡田茂
〒170 東京都豊島区東池袋一—四八—一〇 二五 山京ビル七二〇号
電話 〇三（九八九）〇四七〇

加藤鈑金工業
代表者 加藤繁一
〒567 大阪府茨木市沢良宜西二—十一
電話 〇七二六（三五）一八八六

株式会社 カワクス
代表取締役 川楠俊太郎
〒577 東大阪市川俣二—三四
電話〇六（七八七）一八八一

関西カクタス株式会社
代表取締役 前野順作
専務取締役 橋本正人
〒530 大阪市北区角田町一—二〇 フキヤビル2F
電話〇六（三一三）四五五二

関西娯楽株式会社
代表取締役 土井照子
〒556 大阪市浪速区元町一—二—十二
電話 〇六（六三二）一五一五

株式会社 関西精機製作所
代表取締役 古川謙三
〒615 京都市右京区西京極豆田町三
電話〇七五（三一一）九二四五

岐阜特機株式会社
代表取締役 真鍋巧
〒501-01 岐阜市大菅二七八—二 トッキビル
電話 〇五八二（五一）〇八六一

株式会社 岐阜遊園
代表取締役 石川昭雄
〒504 岐阜県各務原市蘇原瑞雲町一—十四
電話 〇五八二（八二）三〇三五

株式会社 共栄企画
代表取締役 志水康郎
〒101 東京都千代田区神田神保町二—十三 小林ビル
電話 〇三（二六三）一八五一

K(ケイ)アンドU(ユー)商会
林謙二
内田一臣
〒577 東大阪市高井田本通五—一二
電話〇六（七八三）六三六二

甲陽産業株式会社
代表取締役 八木博
〒553 大阪市福島区鷺洲二—三—三
電話 〇六（四五一）五九九四

コナミ工業株式会社
代表取締役 上月景正
〒561 大阪府豊中市庄内栄町二—一—一
電話 〇六（三三四）〇三二二

謹賀

株式会社 日本商事
代表取締役 小川義雄
〒536 大阪市城東区永田二−五−九
電話 〇六(九六二)七七二一

日本物産株式会社
代表取締役 鳥井末治
〒530 大阪市北区天神橋一−十二−九
電話 〇六(三五三)五二二一

任天堂レジャーシステム株式会社
代表取締役 山内溥
〒101 東京都千代田区神田須田町一−三
電話 〇三(二五四)一六四七

パサデナ インターナショナル株式会社
代表取締役 細井久平
〒562 大阪府箕面市瀬川四−十五−五三
電話 〇七二七(二一)八八三〇

バーリーサービス株式会社
代表取締役 池 実
〒542 大阪市南区高津町四番丁八七一
電話 〇六(二一三)五二五五
〒106 東京都港区東麻布三−八−十五
電話 〇三(五八二)〇八五七

株式会社バリー・ジャパン
代表取締役 マーロン・バーバー
〒150 東京都渋谷区道玄坂一−十四−九
電話 〇三(四七六)五九八一

株式会社 日高商会
代表取締役 高畑吉秀
〒933 高岡市下関町六−一 高岡ステーションビル3F
電話 〇七六六(二四)三五五五

株式会社 プレイランド
代表取締役 高橋明
専務取締役 高橋正明
〒144 東京都大田区西蒲田八−二−六
電話 〇三(七三四)三六一一

株式会社 ベンドジャパン
代表取締役 的場昭一
〒556 大阪市浪速区恵美須西三−二−六
電話 〇六(六四三)三八五七

株式会社 ホープ
取締役社長 小野定良
(本社工場)
〒211 川崎市中原区今井上町五〇
電話 〇四四(七二二)六一四一

豊栄産業株式会社
代表取締役 松田靖
〒188 東京都田無市本町六−二−十八
電話 〇四二四(六七)二一一一

ミクマ産業株式会社
代表取締役 西川賢造
〒534 大阪市都島区東野田町四−四−三
電話 〇六(三五四)〇二二三

峯興業有限会社
代表取締役 峯 久
〒532 大阪市淀川区加島一−五〇−二九
電話 〇六(三〇九)三三〇三
〒543 大阪市天王寺区玉造元町十四−二 玉造ゲームセンター
電話 〇六(七六一)九一八二

武蔵野工機株式会社
代表取締役 冨田窓可
〒121 東京都足立区南花畑三−七−十三
電話 〇三(八五〇)六〇〇四

明昌特殊産業株式会社
代表取締役 岡本昌明
〒553 大阪市福島区海老江七−一九−九
電話 〇六(四五八)三五五七

株式会社 モリタ
代表取締役 相馬達盛
〒150 東京都渋谷区東一−二−二
電話〇三(四〇七)三九一一

株式会社 友栄
代表取締役 内田博
〒101 東京都千代田区三崎町三−七−五
電話 〇三(二六三)九四一一

株式会社ユニエンタープライズ
代表取締役 玉手良光
専務取締役 小村茂
〒151 東京都渋谷区代々木二−一−一九
電話 〇三(三七〇)〇三二一
〒982 仙台市若林一−一〇−一二
電話 〇二二二(八六)九六一一

株式会社 ユニバーサル
代表取締役 岡田和生
〒323 栃木県小山市荒井五六−一 小山第三工業団地内
電話 〇二八五(二五)五五二一

ユニバーサル販売株式会社
代表取締役 岡田和生
〒103 東京都中央区日本橋堀留町一−七−七
電話 〇三(六六一)〇三三〇

株式会社 ユニバーサルプレイランド
代表取締役 鷲谷晴美
〒100 東京都千代田区神田鍛冶町三−四 中川屋ビル4F
電話 〇三(二五四)九一八三
〒323 栃木県小山市駅南町六−十三−三〇
電話 〇二八五(二七)六六〇〇

レジャートロン工業株式会社 LTーコンピュータラボ
代表取締役 坪川義雄
〒156 東京都世田谷区宮坂一−二六−三〇 大武ビル
電話 〇三(四二五)〇八四四

株式会社 ローラートロン
株式会社 ローラートロン大阪
代表取締役 森真一
〒160 東京都新宿区西早稲田二−二〇−一
電話 〇三(二〇四)〇四六九
〒553 大阪市東淀川区東中島一−十二−三
電話 〇六(三二五)三八四三

株式会社 ワールド・タイヨー
代表取締役 平川雄也
〒533 大阪市東淀川区東中島一−十八−五 新大阪ビル二〇六号
電話 〇六(三二三)八〇〇一

新年

有限会社 こまや製作所
代表取締役 田中弘
〒658 神戸市東灘区魚崎西町四−二−二五
電話 〇七八(八一一)三六六一

株式会社 サービス・ゲームス・ジャパン
代表取締役 森武司
〒652 神戸市兵庫区入江通三−一−二七
電話 〇七八(六七一)一九〇三
営業所 長崎・高知・姫路

株式会社 三栄商会
代表取締役 吉川正明
〒410 沼津市大岡上西耕地二八九五−二
電話 〇五五九(二三)四九〇〇

株式会社 三共
取締役社長 伊東芳雄
〒112 東京都文京区後楽二−四−五
電話 〇三(八一一)五八八八

有限会社 サンヨー興業
代表取締役 金島健
〒435 浜松市篠ヶ瀬町五二五−六
電話 〇五三四(二一)四八六二

株式会社 シグマ
シグマ商事 株式会社
代表取締役 真鍋勝紀
〒150 東京都渋谷区宇田川町十三−十一 渋谷第二富士ビル3F
電話 〇三(四九六)五二二一

昭和遊園株式会社
代表取締役 小島幸也
〒182 東京都調布市若葉町二−二七−二三
電話 〇三(三〇八)一五五一

株式会社 新日本企画
代表取締役 川崎英吉
〒530 大阪市北区西天満六−一−二 千代田ビル別館5F
電話〇六(三六五)六六二一

株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役 中山隼雄
〒144 東京都大田区羽田一−二−十二
電話 〇三(七四二)三一七一

泉陽興業株式会社
代表取締役社長 山田三郎
〒556 大阪市浪速区元町一−十二−十五
電話 〇六(六三二)一〇五一

株式会社 総商
代表取締役 木村雅三
〒444 岡崎市井田西町一−七−四
電話 〇五六四(二四)二五八一

株式会社 ダイソー
代表取締役 板橋善弘
〒537 大阪市東成区中道三−三−一一
電話 〇六(九七四)七一六一

株式会社 タイトー
常務取締役 中西昭雄
〒102 東京都千代田区平河町二−五−三
電話 〇三(二六四)八六一一

株式会社 太陽自動機
代表取締役 宮坂芳男
〒135 東京都江東区森下三−六−五 森下ビル
電話 〇三(六三三)五四一一

宝化学有限会社
取締役社長 山田孝良
〒158 東京都世田谷区玉堤一−九−二
電話 〇三(七〇四)八〇五一

タスコ株式会社
代表取締役 上原勝
〒113 東京都文京区本駒込三−七−二
電話 〇三(八二七)六七四一

株式会社 テーカン
代表取締役 柿原孝
〒130 東京都墨田区吾妻橋二−一−一三
電話 〇三(六二四)三二〇一
〒453 名古屋市中村区鳥居通二−二五 タカラビル
電話 〇五二(四八一)二七一

データイースト株式会社
代表取締役社長 福田哲夫
〒171 東京都豊島区南池袋三−九−五
電話 〇三(九八八)二五七一

株式会社 トーケン
代表取締役 土屋健蔵
〒540 大阪市東区京橋一−七 OMMビル5F
電話 〇六(九四二)三三二二

株式会社 東亜自動電機製作所
代表取締役 江見一男
〒531 大阪市大淀区大淀中三−五−十四
電話 〇六(四五八)五二三七

東洋娯楽機株式会社
東洋トレーディング株式会社
取締役社長 山田俊夫
〒152 東京都目黒区八雲一−五−七 東娯ビル
電話 〇三(七一八)六四六一

株式会社 ナムコ
代表取締役社長 中村雅哉
〒144 東京都大田区蒲田五−三八−三 朝日ビル
電話 〇三(七三六)一二一一

日東エレクトロニクス株式会社
代表取締役 大石浩
〒577 東大阪市長田東一−五六
電話 〇六(七八八)八八五五

日本娯楽機株式会社
代表取締役社長 遠藤嘉一
〒107 東京都港区南青山二−二−四
電話 〇三(四〇二)七三二一

英文版業界ニュース

Overseas Readers Column

Manabe Reviews And Foresees Medal Game System

– On The 10th Anniversary –

As of December 1981, a full 10 years have passed since Japan's first legal "medal game parlor" was opened. A medal game parlor refers to an establishment where gaming machines, such as slot machines and Bally bingos, are available, but tokens are used instead of coins; these tokens, however, can not be exchanged for money or other prizes or goods (see page 42 of *Game Machine,* Oct. 15, 1981). On December 18, 1971, Sigma Enterprises, Inc., Tokyo, opened its "Game Fantasia Milano" – Japan's first medal game parlor – at Kabukicho, Shinjuku, Tokyo. Thus, Japan's medal game parlor system is now entering its 11th year.

For the last 10 years the number of medal game parlors in Japan has continued to increase, totaling 2,180 – particularly those of Sigma (according to a survey conducted in October 1980 by the National Police Agency). It is worth noting that 721 out of the 2,180 parlors offer more than 21 gaming machines. At present, Sigma operates 19 game parlors in Tokyo, etc., and all these parlors are earning significant profits. Recently *Game Machine* magazine interviewed Katsuki Manabe, president of Sigma, who offered insights into the secret of the success of Sigma's 'medal game parlor' operations, which are unique to Japan, and the historical significance of this success. The following is a summary of this interview: –

Since it was established in Tokyo in February 1964, Sigma has been operating arcade type game centers. "Although the number of players had gradually increased, there had always been severe competition between operators, and we were forced to continually install new products, since each game has a short life. Thus, we were living in a severe trade environment, just like the one we're in now." said Manabe. As a result, Manabe has "continued to pursue any kind of game in addition to traditional arcade games. After many trials & errors, we finally hit on an idea. The very act of playing gaming machines is amusing whether there is actual gambling or not. So, we wondered what would happen if the gambling element – the ellegal aspect – were removed from gambling machines."

In this way, 'medal game parlors' came into being. There, players (not gamblers!) borrowed tokens from the manager at 20 yen per medal, and inserted the medals into gaming machines from abroad which had never before been seen in arcade game centers. Medals left over at the end of the play were returned to the parlor. At first, medal game parlors were equipped with slot machines, Bally bingos, American electric-mechanical horce racing machines, etc. During the past 10 years, however, other types of foreign gaming machines have been introduced, including many "money pusher" games manufactured by Crompton of the U.K. Side by side with imported machines, domestic machines have also appeared one after another, including Sega's "Harness Race" which is said to be a masterpiece among electric-mechanical machines, and Nintendo's "EVR Race" which is a TV horse race gaming machine. Thus, a wide spectrum of gaming machines is now available.

The charge is 200 yen per 10 medals. This rate has remained unchanged for 10 years. In short, players borrow medals from the parlor to play games. When a player has medals left over (usually, no medals remain), he must return them free of charge. Thus, in the true sense of the word, players are allowed to enjoy themselves only by paying the initial medal-borrowing charges.

Katsuki Manabe

Manabe explains: "In the case of medal games, the parlor operator tells the players that they will more than likely lose, so, go ahead and enjoy the excitement of playing for fun. In the case of illegal gambling games, however, the operator tells the guests that they will win or at least have a chance to win. In other words, they are almost lying. These are fundamentally opposing positions." "With the advent of medal games, guests began to realize that gambling never pays." said Manabe, suggesting the educational value of medal games.

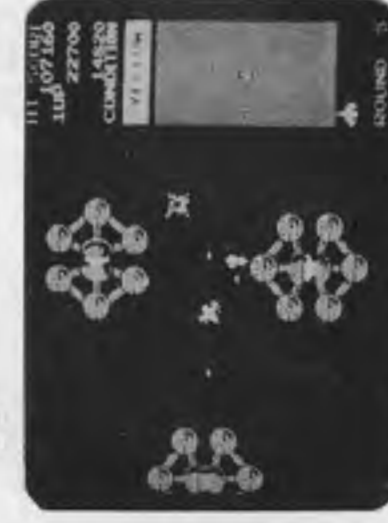
When medal game parlors owned by other operators opened here and there in Japan, Sigma asked these operators to cooperate in inaugurating the 'Medal Game Conference" (established in July 1973). Moreover, Sigma cooperated fully in preparing the "Medal Game Parlor Management Standards" (enacted in December 1973) which specified the rules for operating medal game parlors. Manabe recalled: "At that time, we felt that the entire medal game system would collapse if these rules were not kept to by both ourselves and others. I still feel so even today." In fact, except for a few operators, all medal game parlor operators across Japan are now operating their parlors according to these rules.

The spread of medal game parlors has contributed to the dramatic growth of Japan's game center operation trade as a whole. This is a great step forward from the days when there were only arcade game centers. Manabe says: "In the marketing of amusement games, we have expanded the scope of the products, while systemizing and stabilizing operations themselves. This is of great significance. Compared to the income from arcade game center operations alone, overall income, including that from medal game operations, has grown significantly. Moreover, since these game machines can be used for long periods of time independent of fashion, high management efficiency is ensured." Certainly, ever since the medal game system was established in Japan, the capacity of Japanese game corner operators has increased greatly. As a consequence, management has improved, and generally speaking, Japanese game centers are now beautifully decorated compared to those of the rest of the world. These favorable changes have affected the management of arcade game centers, turning them into wonderful places of amusement.

Another reason for the success of medal game parlors is that they are intended for adults – not for children. Since arcade game centers are intended mainly for children and teenagers, their income profit potential is naturally limited. On the other hand, medal games are intended for adults who want to play by spending money which they have earned themselves. Thus, operators must provide the adult guests with worthwhile amusement and services. Manabe, referring to this aspect, asserts: "At medal game parlors, systems centering around the gaming machines themselves have the power to draw in customers – they do not have to depend on other attractions." In fact, in the "Medal Game Parlor Management Standards" children (under 18 years old) are prohibited from entering medal game parlors, and are not allowed to play medal games.

In this way, medal games have continued to flourish for over 10 years. Referring to the future of the business, Manabe says that "We want to create more pleasant urban leisure systems, centering around gaming machines."

Despite these success stories, there are still a considerable number of people who insist that gambling machines can be used for gambling alone. Though they receded into the background for a while, they have recently begun to start up illegal gambling again. The police authorities are beginning to strengthen their control. These "underground" operators are expected to put themselves out of business in the future, but the amusement trade people are concerned by their activities. In any case, illegal gambling machine operators, who are doomed to run themselves, should be distinguished clearly from progressive medal game operators.

Editor: *Masumi Akagi*
Publisher: **Amusement Press, Inc.**
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

namco
イラスト：長岡秀星
Formation Attack!....
コンピューターボイスが告げた宇宙海賊との戦闘が始まる
BOSCONIAN
ボスコニアン
新発売
後方よりミサイル編隊襲来。掃滅すればボーナスポイント。
ミサイルと砲弾をかわしながら敵基地を破壊せよ。
敵の基地群の真只中に捨て身の攻撃。
1982' ポスターカレンダー
プレゼント実施中!!
初春を飾るにふさわしい、長岡秀星イラストの超大型ポスターカレンダー。
ビデオゲーム・ボスコニアンをお買い求めの方にもれなく差しあげております。
仕様
■アップライトタイプ
●高さ/1,740mm ●幅/630mm
●奥行/800mm ●重量/92kg
●使用電源/AC100V±10V
50/60Hz ●消費電力/110W
●1人1ゲーム/100円
●〒95−1830
■テーブルタイプ
●高さ/600mm ●横幅/860mm
縦幅/560mm ●重量/54kg
●使用電源/AC100V±10V
50/60Hz ●消費電力/82W
●1人1ゲーム/100円
●〒95−1837
「遊び」をクリエイトする
株式会社 ナムコ
本社 〒144東京都大田区蒲田5-38-3朝日ビル TEL03(736)1211(大代)
本社分室 〒146東京都大田区多摩川2−8−5 TEL03(759)2311(代)
関西事業所 〒556大阪市浪速区難波中3−4−40 TEL06(649)5311(代)
中部事業所 〒460名古屋市中区大須2−23−3 TEL052(231)6731(代)
★遊園施設・娯楽機械★ 企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★ 企画・制作・実施